2'99€ 200 JUEGOS COMENTADOS | TODO POKéMON | 500 TRUCOS
REVISTA OFICIAL: GAMECUBE | GB ADVANCE | N64 | GB COLOR

HOBBY PRESS

Nintendo® Acción

GUÍA DE COMPRAS
Los mejores juegos para GameCube, Game Boy Color y GB Advance

¡¡Alucina con el mejor Rol!!
FIRE EMBLEM
SWORD OF MANA
SHINING SOUL 2

¡GRATIS! ¡¡Conoce todos sus datos y habilidades!!
LOS 200 POKéMON DE RUBÍ Y ZAFIRO
en un póster que debes tener

¡¡Regálate los mejores juegos de GameCube!!
MARIO PARTY 5
HARRY POTTER
LOS SIMS 2

¡Pikachu cumple cuatro años y te invita a su fiesta POKéMON!

¡LO MÁS POKéMON!

¡¡Descubre los mejores momentos de su historia!!

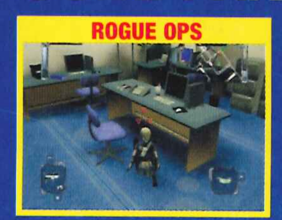


Nº 134
ENE.

¡¡LOS ÉXITOS DE GAMECUBE PARA EL 2004!!

FINAL FANTASY


KIRBY'S AIR RIDE


ROGUE OPS


007 TODO O NADA







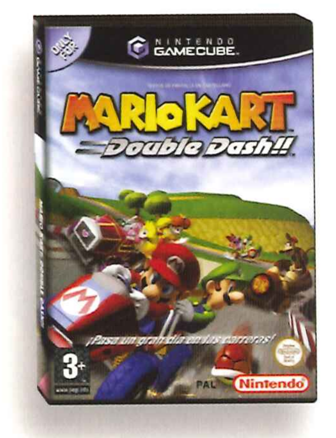

Enfrenta2
Arriesga2
Motoriza2



Espera2
Desea2

Vuelven, y esta vez
lo hacen de 2 en 2





Con el nuevo Mario Kart vas a disfrutar el Doble. Descubre las posibilidades que tiene llevar copiloto: doble diversión, doble acción, doble potencia... Llévate el Nuevo Mario kart y deja a tus rivales dobla2.









www.nintendo.es

SUMARIO Nº 134 | ENERO 2004

PORTADA

¡¡Pokémon cumple **CUATRO AÑOS** y nosotros hemos preparado una gran fiesta!!

Un reportaje emocionante con los mejores momentos, los detalles y todos los datos de su historia.

PÁGINA 16





LOS 200 POKéMON DE RUBÍ Y ZAFIRO

CONCURSO FAMICOM SP pág. 32

AVANCE

Así es **FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES,** el juego más esperado

Avance de lujo con las imágenes más impactantes

PÁGINA 10



REPORTAJE

EL MEJOR ROL va a invadir tu Game Boy Advance

Avanzamos los RPG más buscados, y analizamos los que ya hay

PÁGINA 26

REPORTAJE

Todo lo que querías saber sobre **MARIO KART DE GC**

Entrevistamos a los desarrolladores del "racer" más divertido

PÁGINA 82

SUSCRÍBETE A LA REVISTA pág. 85

NOVEDADES

La estrella de este mes para tu GameCube es **MARIO PARTY 5**

Reúne a tus amigos, compra comida y refrescos y... ¡a darle al "party game"!

PÁGINA 34



CÓDIGO P.E.G.I. DE CLASIFICACIÓN


EDAD RECOMENDADA

SEXO

VIOLENCIA

LENGUAJE SOEZ

DROGAS

DISCRIMINACIÓN
MIEDO

Lo nuevo de **James Bond** será un videojuego de **cine**

EN FEBRERO, BOND VOLVERÁ A LA ACCIÓN

007 volverá a desplegar sus encantos en GC. «Todo o Nada» le obligará a mostrar habilidad e inteligencia... además de su licencia para matar.

Localizaciones exóticas, chicas guapas y coches rápidos. Pues no parece que el último juego de Bond sea tan distinto a los demás, o incluso a lo que vemos en sus películas. Pero sí, será diferente a sus «Nightfire» y «Agente en fuego Cruzado», y **no estará basado en ninguna película** pese a que veremos actores y actrices de lujo. No es ningún lío, es simplemente que «Todo o Nada» se ha diseñado como una producción de cine, con un **guión de narices y buenos actores** poniendo cuerpo y voz a los personajes (como Willem Dafoe en el papel de Nikolai Diavolo, el malo; o Richard Kiel como Tiburón). De hecho **será el propio Pierce Brosnan quien capitalice la acción.** Y eso nos lleva a hablar de otro de los quids del juego. Dí adiós a la vista subjetiva y prepárate para **tomar control de un Bond en tercera persona,** tan sofisticado como siempre pero **más ágil y "sigiloso"** que nunca.

Muchas **innovaciones** nos esperan en el regreso de Bond 007, aunque lo básico, lo que más nos gusta de sus aventuras, no va a cambiar. La **acción constante seguirá siendo la clave** del juego, aunque deberemos actuar con sigilo para superar ciertas misiones. Además Q ha diseñado un montón de nuevos gadgets que podremos combinar con los movimientos que hemos aprendido para dar caña a los rivales. Podremos cogerles la espalda por sorpresa o utilizar llaves y combos que ni un campeón de karate. Queda la mejor parte, la de **conducción.** Y aquí esperan el Aston Martin, el deseadísimo Porsche Cayenne, e incluso un helicóptero. ¿Cuándo? A finales de febrero será la cita. Id preparando el Martini, y ya sabéis que a James le gusta mezclado, no agitado.



También sobre ruedas. *Bond vivirá situaciones arriesgadísimas al volante de motos y coches muy potentes. Habrá huídas apuradas, persecuciones emocionantes...*

NINTENDO LANZARÁ UNA NUEVA CONSOLA EN 2004



De momento es alto secreto, pero podremos verla en el próximo E3

El propio director de Nintendo Co., **Yoshihiro Mori,** lo avanzó en una rueda de prensa en Osaka: **Nintendo piensa lanzar en Japón una nueva máquina durante 2004.** ¿Una nueva Game Boy, una versión de Cube, una nueva máquina? Ni idea, pero al menos sí quedó claro que Nintendo quiere adelantarse a sus rivales en la próxima generación de consolas. Prueba de ello es que hace tiempo que se alcanzó un **acuerdo con las compañías ATI** (que creó el chip gráfico de CUBE), **NEC y Sharp.** Prometemos indagar más...

¡¡SÍ, NUEVO METROID EN GBA!!

«Metroid Zero Mission» llegará a USA en febrero con muchísimas novedades

Samus Aran quiere continuar en GBA lo que dejó sin acabar en su primer juego de NES. De ahí parte «Metroid Zero Mission», de unos mapas que recuerdan a los del original, y de la mecánica que convirtió a este juego en todo un clásico. Pero no todo van a ser "recuerdos", porque también habrá novedades y muy interesantes, lo que pasa es que en Nintendo las guardan a buen recaudo. Al menos nos hemos enterado de que habrá **importantes mejoras técnicas, y también que nos sumergiremos en aspectos nunca contados de la historia del juego.** ¿Cuándo llegará aquí? Quizá en marzo...



Monstruos espectaculares, mucha acción... «Metroid» será más explosivo que nunca.



Durante el juego descubriremos secretos sobre la historia de la prota, Samus Aran

Pierce Brosnan *ha prestado su imagen para dar vida al protagonista de «Todo o Nada». Otros actores, como Willem Dafoe, intervendrán en el reparto.*

Licencia para todo. *Porque de todo tendremos que hacer en el nuevo juego. Lo primero, "enseñar el cuerpo" y dejar la vista subjetiva. Después, acabar con los enemigos.*

Destructor. *Q ha creado para nosotros un montón de armas nuevas que usaremos en esta aventura. Aquí el Porsche soltando unos misilitos...*

Cuerpo a cuerpo. *James Bond ha aprendido técnicas de lucha para dejar KO a los agentes rivales. Pero antes tendrá que acercarse a ellos con mucho sigilo. ¡Dale ahora!*

TE INVITAMOS A VIVIR UNA AUTÉNTICA HISTORIA DE FANTASMAS EN TU CUBE

Llega «La Mansión Encantada», una historia de terror diseñada con el estilo Disney

En la última producción de Disney Interactive, Eddie Murphy será una especie de Luigi que debe deshacerse de un montón de fantasmas en una lóbrega casa. Es el argumento de 'La Mansión Encantada', peli "made in Disney" que se estrenará el año que viene en los cines, y **llegará en breve también a nuestra GameCube.** Murphy es un agente inmobiliario que quiere transformar esa mansión en una reluciente urbanización. Pero dentro hay exactamente **1.000 fantasmas y un caballero del siglo XIX dispuestos a plantarle cara.** Desde ese momento tendremos que **resolver puzzles, pelear contra espíritus, evitar trampas** y descubrir innumerables pasajes secretos en la casa, para que el mal no acabe capturándonos. Siendo de Disney, la risa está garantizada. Y el miedo también, conste.



Ni te acerques. *Miedo, risa, de todo habrá en la mansión encantada. Una aventura en 3D muy peliculera.*



ARNIE DICE QUE HABRÁ TERMINATOR EN GAMECUBE

«Terminator 3: Redemption» estará basado en la última película

Atari nos invita a viajar al universo postapocalíptico de «Terminator 3: Rise of the Machines» con un juego que irá mucho más allá de la propia película. En «T3: Redemption«vamos a experimentar el mundo de Terminator como jamás habíamos hecho, y haremos cosas y veremos lugares que en las películas sólo se intuían. **El universo de juego será enorme y más variado que nunca,** con Schwarzenegger prestando imagen y voz para protagonizar la acción. Le veremos en tercera persona, controlando vehículos y armas de las películas, enfrascado en **persecuciones, explorando,** combatiendo, metido en mil fregados y siempre con un as en la manga. El as de los músculos, y también... el de la inteligencia. Llegará en **verano a GameCube.**



Arnie controlará *los cacharros más ingeniosos que se podrán encontrar en este universo apocalíptico. Y con ellos participará en intensas persecuciones.*



El nuevo T3 *nos hará vivir cosas que irán más allá de la película.*

Schwarzenegger *lucirá su cuerpo de Terminator en esta nueva entrega de la película. Va a ser una pasada manejarlo.*

«SABREWULF» VA A DESPERTAR TU LADO MÁS AVENTURERO

Que sí, que el superclásico de RARE estará muy prontito en tu Game Boy

En marzo, una nueva aventura asaltará tu GBA. Pero no será una aventura más. «Sabrewulf» es uno de los juegos más divertidos que jamás se han diseñado, y ya **han pasado más de 10 años desde que Rare lo creara para el ordenador Spectrum.** Lagrimita de emoción y seguimos explicando que nos convertiremos en un valiente personaje llamado Sabreman, con la misión de **recuperar las 8 piezas** del amuleto SabreWULF y de paso liquidar a la bestia que lo ha roto. En la jungla donde transcurrirá el juego nos espera **exploración, aventura, minijuegos, combos, ítems,** y unas pequeñas criaturas que nos ayudarán a llevar todo esto adelante. Le daremos las gracias a **THQ.**



Sabreman recorrerá la jungla en busca del amuleto Sabrewulf. La mayor parte del tiempo jugaremos con una vista lateral, aunque también tendremos perspectiva 3/4.

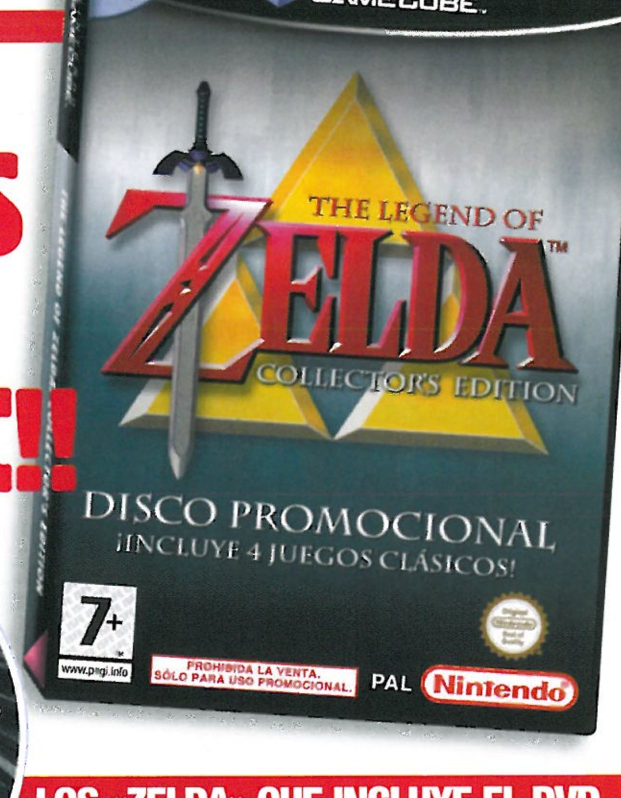
CENTRO MAIL LANZA UNA NUEVA LÍNEA DE ACCESORIOS PARA GBA

Si eres de los que viaja con su Game Boy a todas partes, esto te interesa

Centro Mail ha lanzado una **nueva gama de bolsas y accesorios para Game Boy Advance.** Junto a lupas, baterías, auriculares, cables link y otros periféricos, lo que más nos ha llamado la atención son sus "sistemas de almacenamiento". Aquí abajo tenéis un par de ejemplos. Dos bolsas, cada una de un tamaño, para trasladar vuestra GBA o SP, más los juegos que queráis, a cualquier parte, sin que "corra ningún peligro". Además tienen en su catálogo una especie de cartera o funda para llevar los juegos que os va alucinar. Y no os decimos nada de los estuches individuales para cartuchos. Más información en **www.centromail.es o en el teléfono 902171819.** Ah! Que no se nos olvide lo de los precios asequibles.



¡¡CONSIGUE GRATIS LOS 4 JUEGOS DE ZELDA PARA TU GC!!



Compra una GameCube y llévate gratis el DVD "Edición Coleccionistas de Zelda", con cuatro juegazos para flipar.



Buena. Bonita. Barata. No se le podía pedir más a GameCube. Pero llegó Nintendo y se sacó de la manga una **oferta irresistible.** Consiste en **regalar el buscadísimo y esperadísimo disco Edición Coleccionistas de Zelda a los que compréis una Cube.** Hay nada menos que **20.000 DVD esperándoos en las tiendas.** Y la cosa no tiene más complicación. Basta con comprar la consola y recibir el disco en la propia tienda.

Así que si lo del precio (99,99 Euros) no os parece suficientemente atractivo; si la línea de juegos que está ahora mismo en las tiendas, con exitazos como «Mario Kart», «Mario Party 5» o «Rebel Strike», no os termina de convencer; entonces seguro que poder disfrutar en vuestra GameCube de **cuatro títulos clásicos de Zelda más una demo jugable de «Legend of Zelda Wind Waker»,** resulta demasiado tentador...

Pero tomad nota, que no va a durar siempre. La oferta ya ha comenzado y se prolongará **hasta el próximo 31 de enero.** Hay tiempo. Pero si ya tenéis la consola, tranquilos, hay dos formas más de conseguir el disco. En el **catálogo de premios de www.nintendo.es puedes canjear 4.500 estrellas** por este "botín". Corre que se están agotando a toda velocidad. Y por supuesto **comprando el pak Mario Kart,** pues el DVD está incluido. Ya sabéis, ¡¡que no se os escape el disco de bonus más flipante que ha pasado por aquí!!

LOS «ZELDA» QUE INCLUYE EL DVD

Legend of Zelda (NES)


Adventures of Link (NES)


Ocarina of Time (N64)


Majora's Mask (N64)

¡¡MENUDA PASADA, LAS VENTAS DE GAMECUBE SE MULTIPLICAN POR SEIS!!

La bajada de precio a 99,99 € ha tenido un efecto espectacular en las ventas de GC en Europa. Se han multiplicado nada menos que por seis, haciendo que **también se hayan vendido muchísimos más juegos.**

La buena racha de GameCube continúa pues en Europa, después de que en USA también se multiplicaran por cuatro las cifras de ventas. Como ratifica nuestro amigo **David Gosen,** director de marketing y ventas de Nintendo Europe, "Nintendo GameCube está "volando", literalmente, de las estanterías gracias al fantástico catálogo de juegos combinado con el asombroso precio de la consola". Claro. Buena, bonita, juegazos, DVDs excepcionales y encima 99,99. ¡Es mía!


Las tiendas no dan abasto. Todo el mundo quiere una GameCube con su disco.



Nintendo®

GAMING 24:7™

Nintendo España, ha decidido asumir el coste de mantener un Servicio Automático de Información de Juegos 24:7, 24 horas al día 7 días a la semana, con el fin de que todos los usuarios puedan acceder a él sin ningún coste adicional. Por tanto, a partir del 1 de diciembre de 2003 dejará de funcionar el actual número 806 para estar operativo un número que no tiene ningún tipo de tarifa adicional. Así, los usuarios de Nintendo podrán acceder a este servicio telefónico para conseguir ayudas completas de la mayoría de los títulos de las consolas de Nintendo.

ESTE ES EL NUEVO NÚMERO A PARTIR DEL 1 DE DICIEMBRE

SERVICIO AUTOMÁTICO DE INFORMACIÓN DE JUEGOS 24:7

SIN COSTE ADICIONAL **902 88 78 78** SIN COSTE ADICIONAL

Esta es la lista completa de los juegos de los que puedes conseguir ayudas a través del Servicio Automático de Información de Juegos, que se irá incrementando a medida que salgan nuevos juegos a la venta:

NINTENDO GAMECUBE

DMMS MICKEY MOUSE
DOSHIN THE GIANT
ETERNAL DARKNESS
F-ZERO GX
LEGEND OF ZELDA: WIND WAKER
LUIGI'S MANSION
MARIO KART DOUBLE DASH
MARIO PARTY 4
MARIO SUNSHINE
METROID PRIME
NBA COURTSIDE 2002
PIKMIN
SOULD CALIBUR 2
STARFOX ADVENTURES
SUPER SMASH BROS MELEE
WARIO WORLD
WAVE RACE: BLUE STORM

GAMEBOY ADVANCE

ADVANCE WARS
ADVANCE WARS 2
DMQS MICKEY & MINNIE
DONKEY KONG COUNTRY
F ZERO: MAXIMUM VELOCITY
FINAL FANTASY TACTICS ADV.
GAME & WATCH GALLERY ADVANCE
GOLDEN SUN
GOLDEN SUN 2: EDAD PERDIDA
KIRBY NIGHTMARE IN DREAM LAND
KURUKURU KURURIN
LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST
MARIO & LUIGI
MARIO ADVANCE
MARIO ADVANCE 2
MARIO ADVANCE 4: SMB3
MARIO KART: SUPER CIRCUIT
METROID FUSION
WARIO LAND 4
YOSHI'S ISLAND

POKÈMON

POKÈMON AMARILLO
POKÈMON AZUL
POKÈMON CRISTAL
POKÈMON ORO
POKÈMON PINBALL
POKÈMON PINBALL R/Z
POKÈMON PLATA
POKÈMON PUZZLE CHALLENGE
POKÈMON PUZZLE LEAGUE
POKEMON ROJO
POKEMON RUBI
POKÈMON SNAP
POKÈMON STADIUM
POKÈMON STADIUM 2
POKÈMON TRADING CARD GAME
POKÈMON ZAFIRO

GAMEBOY

DONKEY KONG COUNTRY
DONKEY KONG LAND 2
DONKEY KONG LAND 3
HAMTARO
LEGEND OF ZELDA
LEGEND OF ZELDA: OR.AGES
LEGEND OF ZELDA: OR.SEASONS
MARIO BROS COLOR
MARIO LAND 3, WARIO LAND
PERFECT DARK
WARIO LAND 2
WARIO LAND 3

NINTENDO 64

BANJO & KAZOOIE
BANJO TOOIE
DIDDY KONG RACING
DONKEY KONG 64
F ZERO X
GOLDENEYE 007
JET FORCE GEMINI
KIRBY'S 64: THE CRYSTAL SHARDS
LEGEND OF ZELDA
LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK
MARIO 64
MARIO KART 64
MARIO PARTY
MARIO PARTY 2
MARIO PARTY 3
PAPER MARIO
PERFECT DARK
SMASH BROS
SNOWBOARDING 1080
STAR WARS ROGUE SQUADRON
STAR WARS: EPISODE 1 R

Para ver la lista actualizada de los juegos visita www.nintendo.es

©Akham

El rol más **prestigioso** hará flipar a los **fans** de Nintendo

- GAMECUBE
- MARZO DE 2004
- SQUARE ENIX/GAME DESIGNERS
- JUEGO DE ROL

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES

Cada vez está más cerca el magistral título de Rol que, para el que no se haya enterado aún, es exclusivo para GameCube. Se van sabiendo más datos acerca de él, de modo que, además de su soberbio apartado gráfico, su mágica historia, la posibilidad de jugar hasta cuatro personas simultáneamente, y su conectividad con «FF Tactics» de GBA, ahora podemos adelantaros que los combates no serán por turnos, sino que tendrán un estilo más parecido al Action RPG, aunque la estrategia contará, y mucho. Ansiosos estamos...



Los cristales. *Alimentar el cristal de nuestro pueblo será el objetivo de nuestro grupo de aventureros. Para ello deberemos cruzar este mundo de fantasía combatiendo enemigos.*



El sistema de combate. *Podremos atacar en las distancias cortas o cargar nuestro ataque y mover un cursor para elegir dónde va a ir dirigido nuestro golpe o hechizo.*



Desarrollo. *Nos encontraremos con escenas cinemáticas que desarrollarán la historia. Podemos asegurar que éste va a ser uno de los juegos más bonitos de GC.*



Hechizos. *Las batallas van a estar cargadas de magia y hechizos, desplegando ante nosotros toda la espectacularidad gráfica que cabe esperar de una saga tan laureada.*



Iluminación. *La aventura que emprenderemos nos llevará por diferentes sitios y en horas del día distintas, pero la iluminación será perfecta.*

En equipo. *Va a ser un gustazo enfrentarnos a los monstruos cuatro amigos a la vez, y cooperando, claro. Cada uno debe cumplir su cometido: mientras uno carga, otro protege.*

EN MARZO AL FIN JUGAREMOS CON «FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES» EN NUESTRAS GC.

El mapa. *Para movernos de un lugar a otro haremos uso de este mapa, y del carro, claro. Hasta el propio mapa tendrá un aspecto fantástico.*

Otro mundo. *Aunque los objetos y costumbres serán muy reconocibles, todo va a tener un aspecto muy especial, muy..."fantasy". Y si no, vean ese carro de doble techo...*

Nikki Connors es la nueva estrella de los juegos de **espías**

- GAMECUBE
- FEBRERO 2004
- KEMCO
- ACCIÓN 3D

ROGUE OPS

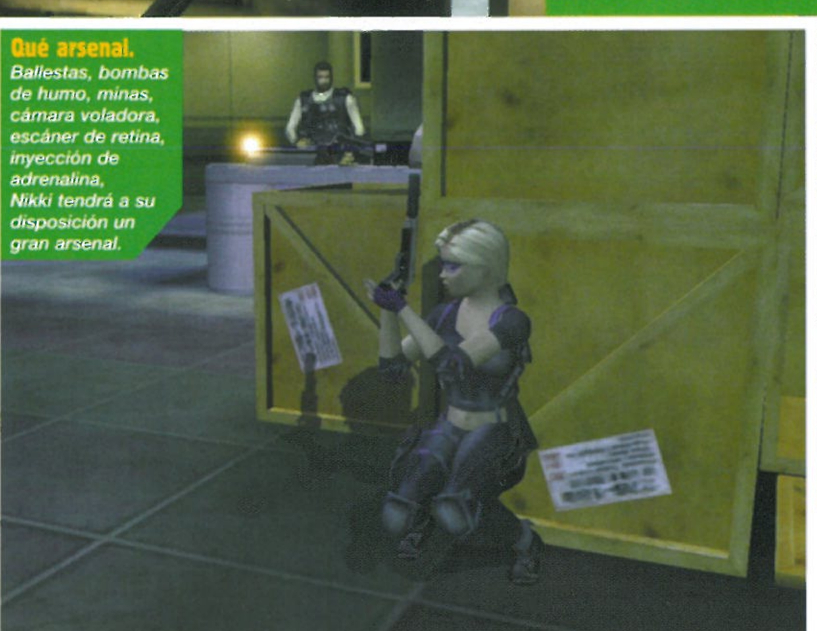
Es ex-boina verde. Y va a vengarse de los culpables de la muerte de su marido y su hija: la organización terrorista Omega 19. Ha sido reclutada por una agencia secreta del gobierno para plantarles cara. Las claves de su entrenamiento: capacidad de pasar inadvertida, de refugiarse en lugares insospechados para evitar a los inteligentes enemigos; y destreza en el uso del arsenal más potente, incluidos gadgets de última tecnología. Si te ves capaz, afrontarás con su ayuda 8 apasionantes misiones llenas de acción y diferentes retos.



Cómo es. *En la línea de «Splinter Cell» o «Tomb Raider», una aventura de acción 3D en la que tan pronto tendremos que pasar inadvertidos como aprovechar a tope el arsenal.*



También por ahí. *Las misiones se desarrollan en ocho escenarios diferentes. Nikki tendrá que conocer a fondo cada recoveco para pasar desapercibida. Y todo valdrá.*



Qué arsenal. *Ballestas, bombas de humo, minas, cámara voladora, escáner de retina, inyección de adrenalina. Nikki tendrá a su disposición un gran arsenal.*



Ni te muevas... *Los enemigos tendrán una inteligencia altísima, pero nuestra rubia protagonista será una furia haciendo combos y movimientos de ataque especiales.*

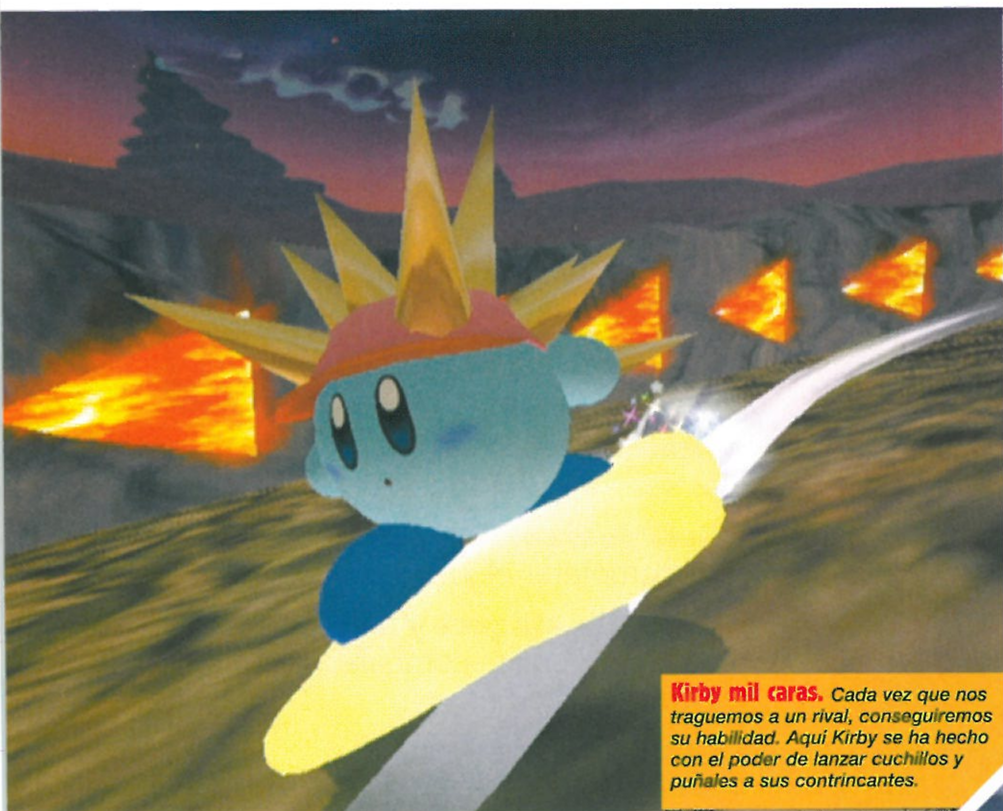
Kirby va a **rivalizar** con las naves de F-Zero y el kart de **Mario**



» GAMECUBE
» MARZO 2004
» NINTENDO/HAL LABORATORY
» CARRERAS

KIRBY´S AIR RIDE

Seguro que los más "viejos" del lugar os acordáis de un proyecto que al final no vio la luz para Nintendo 64 y en el que veíamos a Kirby corriendo a velocidades de vértigo sobre una bonita estrella. Pues bien, ese proyecto se ha convertido en un juego para GC, que ofrecerá alocadas carreras sobre unos vehículos que en realidad serán elementos del universo Kirby. Y lo que más va a molar será que, como es "norma de la cas", nuestro "globo" favorito podrá tragarse a los enemigos para ganar ítems o habilidades. ¡¡Pero qué apetito tiene!!



Kirby mil caras. *Cada vez que nos traguemos a un rival, conseguiremos su habilidad. Aquí Kirby se ha hecho con el poder de lanzar cuchillos y puñales a sus contrincantes.*



Delirante. *Las carreras se desarrollarán a una velocidad que hará temblar a Falcon, de «F-Zero». Y todo con un control muy sencillo: acelera, traga, y usa los ítems*



De todo. *El juego tendrá varios modos, y muchos ítems, todos ellos "made in Kirby". Ah, y también habrá multijugador para cuatro y opción de juego en red LAN.*



Divertidísimo. *Habrá cantidad de escenarios para correr, y vamos a interactuar bien con ellos, pues a veces tendremos que dejar la pista y "tirarnos" por ríos y demás.*

AUDIOTEX - INTERNET - SMS - WAP
1 Pide por SMS al 7888
Por ejemplo si quieres el tono polifonico de DOWN envia 0790544 al 7888
2 Pide por TELEFONO al 806 506 286
3 Pide por INTERNET
www.1001melodias.com
4 Pide por WAP
Para una conexion ultra rapida al WAP envia RAPIDO por SMS al 7888
0722112
BOB MARLEY
0724030
0764800
0755700
0774331
0725239
0725235
TUS FONDOS A COLOR FAVORITOS
0787981 0784552 0786627 0775988 0779191 0785909 0782056 0786650 0785156 0787762
0782625 0786654 0795941 0780242 0741600 0796089 0775989 0782221 0795742 0786634
0784781 0795835 0702554 0778978 0713787 0751533 0774685 0702560 0795739 0702562
0775159 0773125 0752584 0752564 0747406 0791433 0702566 0741699 0741601 0790392
0795150 0795834 0795937 0796615 0799568 0785644 0779052 0775294 0775266 0741962
0702564 0788051 0796120 0796122 0796097 0780132 0788157 0796117 0702379 0740727
>> LOGOS COLORES
NOVEDADES
0775425 0775419 0775398
0775296 0714051 0714050
0799970 0741436 0783000
LAS ESTRELLAS
0701649 0780252 0745504
>> SALVAPANTALLAS
BLANCOS !
0780262 0753500
NOVEDADES
0780998 0725213
0781009 0724767
0724741 0724965
>> TONOS
DE ALTA CALIDAD STEREO
Mono Poli*
PRONTO 0746078 Conan
0710042 0746003 El Santo
0711011 0746075 Flashdance
0723028 0746232 Freestyler
0739050 0746233 Gangsta's paradise
0780781 0746234 I'll be missing you
0710013 0746009 Mc Gyver
0745990 PRONTO Moby dick
PRONTO 0745995 November rain
PRONTO 0746069 Sister act
0710134 0746004 Supercopter
0738653 0746070 Superman
0779538 0746114 Tequila
0711140 0746067 Terminator
0711125 0746066 West side story
TOP 10
Mono Poli*
0776049 0787411 Segadors
0785105 0784746 Son de amores
0791946 0791882 Rosa y espinas
0790561 0790544 Down
0791482 0791424 No es lo mismo
0795029 0796757 Las tapitas
0796166 0796189 Tanto la queria
0782575 0784747 La madre de jose
0746535 0755763 Real Madrid
0785119 0784896 Where is the love
0742473 0787470 F.C. Barcelona
0779099 0722667 Another one bites the dust
ULTIMAS NOVEDADES
Mono Poli*
0741787 0737734 Rosas • La Oreja de Van Gogh
PRONTO 0715816 En tu cruz me clavaste • Chenoa
0702681 0701779 Bad day • REM
0796166 0796189 Tanto la queria • Andy & Lucas
PRONTO 0746095 Mi corazon • Fran Perea
PRONTO 0746114 Tequila • Café Quijano
0722111 0719025 Whixte flag • Dido
0796154 0796178 Encontraras • Natasha St-Pier
0702027 0701780 Carnival girl • Texas
0785119 0784896 Where is the love • Black eyed peas
PRONTO 0746121 Tu no sabes • Los Caños
0792615 0792454 Time is running out • Muse
PRONTO 0717422 Perverso • Tiziano Ferro
0796162 0796185 Re-offender • Travis
0796167 0796190 Te necesito • Luis Miguel
0799197 0795037 Me against... • B. Spears ft Madonna
PRONTO 0717421 Paso a paso • Miami Sound Machine
PRONTO 0746091 La costa del silencio • Mago de Oz
0775893 0786366 Aicha • Outlandish
PRONTO 0772573 Guilty • Blue
0793741 0794578 Baby boy • Beyoncé feat Sean Paul
0793728 0794570 Lo noto • Hombres G
0796151 0796175 Camino de Madrid • P. J.Hermosilla
0702713 0701793 Solo un segundo • Bacilos
PRONTO 0746093 La incondicional • Austin
PRONTO 0737722 Baby, I'm in love • Thalia
SUPERVENTAS ESPANOLAS
Mono Poli*
0787821 0787765 20 de enero
0742621 0755777 A dios le pido
0781408 0781409 Bye Bye
PRONTO 0786047 Cadillac solitario
0782839 0780469 Calavera
0792606 0792587 Caprichosa
0782861 0755765 Chihuahua
0754077 0774647 Color esperanza
0702684 0796758 Cremita
0774404 0776454 Devuelveme la vida
0752729 0755764 Dos hombres y un destino
0790561 0790544 Down
0791236 0791158 Entre tu y yo
0785522 0785455 E samba
0725092 0755775 Fiesta pagana
0788153 0788066 Grita
0782575 0784747 La madre de Jose
0745659 0755767 Llorare las penas
0785477 0785480 Loca
0791482 0791424 No es lo mismo
PRONTO 0786051 Rayando el sol
0791946 0791882 Rosa y espinas
0775943 0775690 Sambame
0785105 0784746 Son de amores
0796167 0796190 Te necesito
0722004 0718801 Uno mas uno son siete
TOP TV CINE
Mono Poli*
0729342 0745998 Alfred Hitchcock presenta
0731089 0782140 Apocalypse now
0712642 0782142 Austin Powers
0733117 0774322 Barrio Sesamo
0710002 0755679 Benny Hill
0711095 0770729 Caza Fantasmas
0711014 0755774 El Bueno, el malo y el feo
0710053 0780071 El Coche Fantastico
0710054 0755773 El Equipo A
0711040 0755671 El Exorcista
0710042 0746003 El Santo
0711015 0755674 El Padrino
0711107 0770736 El Puente sobre el rio KWAI
0710120 0770728 Friends
0711005 0780069 James Bond
0711017 0770731 Indiana Jones
0711150 0770807 La Pantera Rosa
0715040 0755678 Los Simpsons
0784584 0782831 Matrix reloaded
0729344 0746009 Mc Gyver
0741613 0735181 In my head – MATRIX3-
0710132 0754257 Mission impossible
0752643 0755673 Pulp fiction
0711060 0755778 Rocky
PRONTO 0718740 Saturday night fever
0724033 0722928 Staying alive
SUPERVENTAS INTERNACIONALES
Mono Poli*
0775937 0779133 Bring me to life
0738770 0784643 Carmina Burana
0774486 0778982 Clocks
0711781 0779689 Cocaine
0782819 0781884 Crazy in love
0729038 0799945 Daddy dj
0753968 0770804 Désenchantée
0746914 0755779 Dilemma
0713483 0779955 Every breath you take
0788199 0788133 Fallin' high
0776148 0781887 Get Busy
0791244 0791166 Going under
0719098 0779686 Highway to hell
PRONTO 0776141 I'm sorry...
0770787 0774642 In da club
0746611 0787850 In my place
0712014 0780138 Libertine
0753396 0755770 Lose yourself 8 Mile v1
0785966 0785894 Over the rainbow
0722024 0779700 Satisfaction
0713131 0717147 Say my name
0713171 0717148 Sex bomb
0792615 0792454 Time is running out
0742072 0779134 Tu es foutu
0713276 0787854 Trouble
0785119 0784896 Where is the love
>>> *Compatibles POLI : SAGEM : MY-X6, MY-G5, MY-X5, MY-X5m, MY-C5w, MY-X2 - SAMSUNG : V200 , S300, S500, E700, P400- MOTOROLA : C350, C330, T720, V525, V500 - SONY/ERICSSON : T310, P800, T300, T610 - ALCATEL : 525, 511, 512, 715, 332, 535, 735 SIEMENS : S55, C55, MC60, M55,SL55 - PANASONIC : GD87 - NOKIA : 3510, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, 3530,7250i, N GAGE, 3100, 3300 - LG : 5300i,7030, 5400 - SHARP : GX10, GX10i. SU MOVIL NECESITA UNA CONFIGURACION WAP.
EL ARTE DEL RUIDO
Manda la referencia escogida al 7888
Ruidos, efectos, tonos como si estuvieras en la calle o en el cine...
0798389 Bomba nuclear
0701684 El que no sabe eructar
0784346 Burro
0784348 Caballo
0784381 Erupto
0784383 Erupto que mata
0784347 Gato
0784359 Pajaro
0784376 Pedo
0784349 Perro que ladra
0784385 R2D2
0784375 Tragaperras
0784363 Vaca
0798405 Elefante
0798404 Música Zen
0798401 Mono y King-Kong
0798400 Pipi Caca
0798399 Muere Mosca
0798398 Mosca Chafada
0798397 Monstruo
0798395 Marcha Militar
0798394 Pedo de Grillo
0798391 Gato Loco
0798389 Bomba Nuclear
MODELOS COMPATIBLES : NOKIA 7650, 3650 - SAGEM MyXj, My-C5w, MY-X2, MYX6 - SONY ERICSSON P800 - SIEMENS MC60
TU MOVIL como una television
Bajate los nuevos logos animados a COLOR
Manda la referencia escogida al 7888
0791292 0799133 0791778 0783187 0783192
SALVAPANTALLAS Y LOGOS A COLOR DE NAVIDAD
0724964 0724963 0724954
0724953 0724940 0724939
0791625 0747412 0741975
TONOS DE NAVIDAD
••• Villancicos POLIFONICOS •••
0795946 El tamborilero
0790465 Rin rin
0790464 Los peces en el rio
0790463 Noche de paz
0790462 Navidad navidad
CHAT por SMS
LIATE CON LAS PEÑAS
- Si quieres Chatear con una MUJER envía CHAT M al 7122
- Si quieres Chatear con un HOMBRE envía CHAT H al 7122
- Si quieres algo mas envia PICANTE al 7122
Válido para todos los móviles y todas las operadoras 0.90€ +IVA/SMS
Videncia y tarot
en directo 7Días/7 24h/24
Te ayudamos a encontrar tu camino
Envia VIDENCIA al 7122
Para una videncia UNIVERSAL
Envia TAROT al 7122
para el TAROT dedicado a ti
Válido para todos los móviles y todas las operadoras a0.90SC+IVA/SMS



¡Descubrimos todo sobre el fenómeno!

¡¡LOS POKéMON CUMPLEN 4 AÑOS!!

¡¡Vamos a celebrarlo!!

Felicidades, Pokémon. En Nintendo Acción hemos pensado regalaros un bonito reportaje en el que reviviremos todas las claves que os han convertido en un fenómeno, que nos han embobado. Acercaos un poco y repasaremos los juegos, las consolas, las portadas, algunos objetos curiosos, en fin, la historia de estos cuatro años.



El álbum de fotos familiar



"PAPÁ" POKéMON. Este tío es un monstruo. Se llama Satoshi Tajiri y es el auténtico creador de los Pokémon. Sí, sí, a nosotros también nos encantaría conocerle... y preguntarle cuántos nuevos Pokémon está diseñando ahora mismo.

EH, ESTE ES MIYAMOTO. Y que lo digas. Tan sonriente como siempre. Por si te lo estabas preguntando, "Miya" ha estado detrás de todos los juegos de Pokémon que se han hecho, poniendo sus toques de genialidad. "Miya", qué grande eres.

EL PROFESOR OAK ES ¡EL QUE MÁS SABE! Es un tipo muy humilde, pero no hay nadie en el mundo que sepa tanto de Pokémon como él. Los demás "profes", los de Oro y Rubí, no le llegan a la suela de los talones. ¡¡Oak, te admiramos!!

ASH, ERES MI HÉROE. Es el entrenador que más nos mola. Simpático, guapote y listo como nadie. A nosotros también nos gustaría ser como él, un auténtico líder Pokémon.

MEW Y CELEBI, LOS MÁS BUSCADOS. Todos soñábamos con tenerlos en nuestros equipos. Pero no estaban, no aparecían. Cuando los conseguimos, fue uno de los momentos más emocionantes que hemos pasado jugando con Pokemon.

PIKA-PIKA. ¡¡Y este es nuestro Pokémon preferido!! Y seguro que el de todos vosotros también. Su grito "Pika-Pika" se ha hecho famoso en el mundo. Es un Pokémon guay.

LAS HERRAMIENTAS DEL ENTRENADOR. Sin Pokéball ni Pokédex, no habríamos capturado a un solo Pokémon, ni sabríamos nada de ellos, ni seríamos entrenadores, ni nada de nada...

Todos los juegos Pokémon

Así empezó...





POKéMON ROJO Y AZUL. El primer Pokémon para Game Boy, el juego que inició la invasión Pokémon, salió en noviembre de 1999.
Lo recordaremos por:
• Crear un nuevo género, mezclando conceptos como colección, intercambio y combate.



POKéMON STADIUM. El primer juego Pokémon para Nintendo 64 llegó exactamente el 14 de abril de 2000 a todas las tiendas.
Lo recordaremos por:
• Trasladar el combate Pokémon al universo 3D. Y por "inventarse" el práctico Transfer Pak.



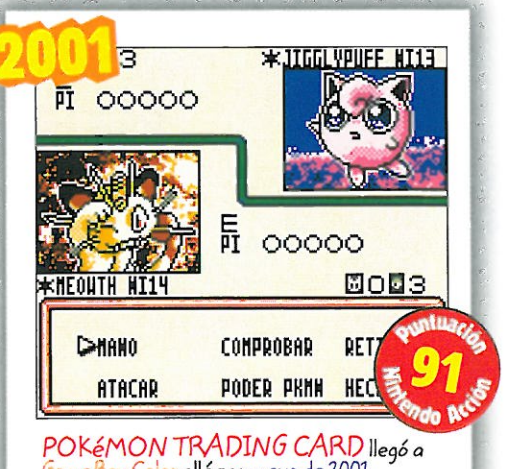
POKéMON AMARILLO salió para Game Boy en junio del año 2000.
Lo recordaremos por:
• Contábamos con Pikachu desde el principio, y eso nos encantó a los fans del Pika-Pika.
• Incluía Surf Pikachu y nueva mazmorra rara.



POKéMON SNAP revolucionó los juegos de Nintendo 64 allá por septiembre de 2000.
Lo recordaremos por:
• Sin duda su innovador desarrollo: había que tomar fotos de los Pokémon en su ambiente.
• Su altísimo nivel de jugabilidad y diversión.



POKéMON PINBALL fue una pasada para GameBoy Color que salió a la venta durante Octubre de 2000.
Lo recordaremos por:
• Nos permitió capturar a los Pokémon de otra manera... con dos flippers en una mesa.



POKéMON TRADING CARD llegó a GameBoy Color allá por mayo de 2001.
Lo recordaremos por:
• Llevar a la pantalla los famosos juegos de cartas intercambiables. Fue todo un acierto, porque además estaba muy bien hecho.



POKéMON PUZZLE LEAGUE también se salió del molde cuando se estreno en Nintendo 64 allá por mayo de 2001.
Lo recordaremos por:
• Combinó magistralmente la diversión de los juegos tipo "Tetris" con la genialidad Pokémon.



POKéMON ORO Y PLATA nos trajo innumerables novedades para GameBoy Color cuando salió a la calle, en mayo de 2001.
Lo recordaremos por:
• Muchas cosas: Johto, 100 nuevos Pokémon, los Unowns, la Pokégear, los nuevos combates...



POKéMON PUZZLE CHALLENGE arrasó en GameBoy Color en cuanto llegó a las tiendas en junio de 2001.
Lo recordaremos por:
• Era adicción pura, pura dinamita para los reflejos y la "zona gris" de nuestras cabezas.

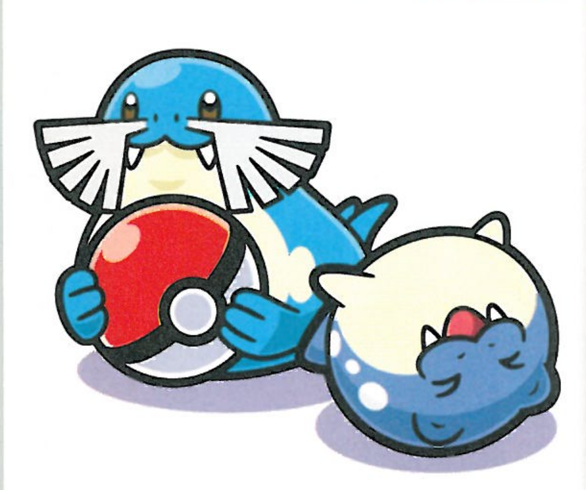


POKéMON STADIUM 2 salió para Nintendo 64 allá por octubre de 2001.
Lo recordaremos por:
• Pues sí, superaba ampliamente en todos los aspectos a la primera entrega, pero lo mejor era que permitía cuatro jugadores a la vez.



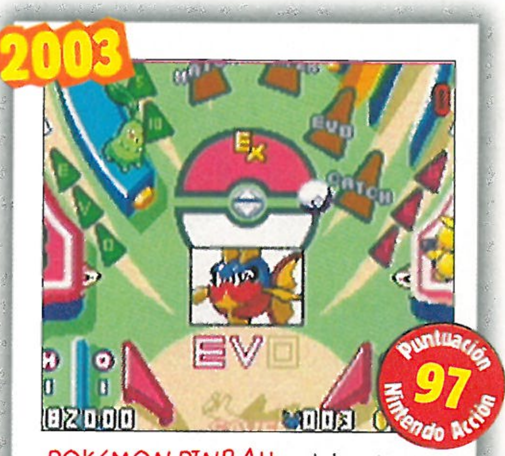
POKéMON CRISTAL rizó el rizo de las aventuras para GameBoy Color desde el primer momento que jugamos en Diciembre de 2001.
Lo recordaremos por:
• Es el mejor Pokémon para Game Boy Color. Y además incluía entrenadora femenina.

Así continúa...





POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO es sólo para Game Boy Advance, y salió hace muy poquito, en julio de este mismo año.
Lo recordaremos por:
• El aluvión de novedades: 100 Pokémon de estreno, batallas para cuatro, los concursos...

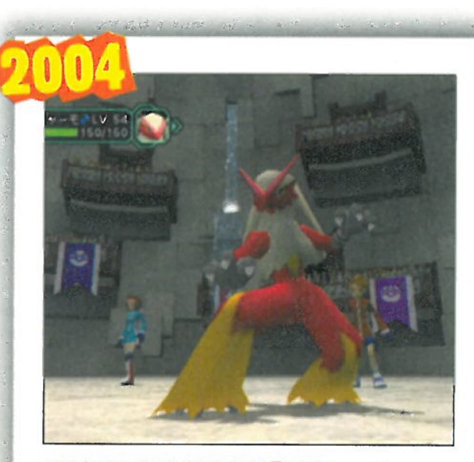


POKéMON PINBALL es de lo mejorcito que hay en Game Boy Advance. Salió en agosto de 2003 y es uno de nuestros favoritos.
Lo recordaremos por:
• El detalle gráfico de las mesas, los juegos de bonus, y sobre todo que es una bomba jugable.

Y nos espera todo esto...



POKéMON CHANNEL estrenará a los Pokémon en GameCube. Saldrá en marzo de 2004 y va a convertir tu tele en un canal televisivo sólo de Pokémon, donde fliparemos con sus películas, noticiarios, anuncios... Incluso veremos cortos de los hermanos Pichu.



POKéMON COLOSSEUM llegará a GameCube entre abril y mayo de 2004. Será como Pokémon Stadium pero en plan gigante, con los 200 nuevos Pokémon, efectos gráficos nunca vistos, combates emocionantes, y... la presencia estelar del misterioso JIRACHI.



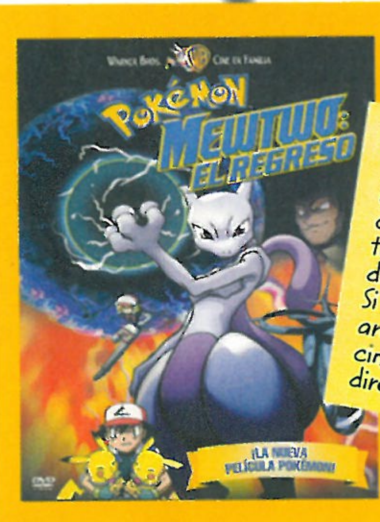
EL e-READER es un periférico de GBA que lee unas cartas especiales en las que podrá haber desde extras para Rubí y Zafiro hasta juegos completos. Sí, va a molar todo, pero por desgracia aún no sabemos cuándo llegará a España.

Películas, consolas y más...

¡¡LAS TENEMOS!! Cómo no. Nuestra N64 es Pikachu 64, y nuestra GB Color tiene a Pichu y a Pikachu. En cuanto Nintendo lanzó estos modelos personalizados, no pudimos resistirnos. ¡¡Ahora enciendo mi N64 con una Pokéball!!

¡¡Y ÉSTAS TAMBIÉN!! A Jimmy le mola más la SP de Rubí, con el relieve de Groudon, pero en ambos packs viene lo mismo: consola, bolsa y juego, en edición limitada. ¡Jimmy ya lo tiene!

¿TE MOLABA JUGAR CON LAS CARTAS? Por aquí en la redacción éramos unos fanáticos. Hemos jugado con todos los mazos, incluso algún que otro campeonato. Las últimas que tenemos son compatibles también con el e-Reader.





LAS PELIS Y LOS VÍDEOS DE LA SERIE, los tenemos todos. Las cuatro primeras pelis y todos los vídeos, incluso el del regreso de Mewtwo. Si recordáis, las películas arrasaron en todos los cines, pero ahora salen directamente en DVD.

POKéMON FOREVER es la última película que se ha estrenado en USA. Aquí ha llegado en DVD hace nada. En Japón acaban de ver la última, 'Pokémon Heroes', con Latios y Latias.



LO MINI ES MAXI. Este pequeño podómetro convertía nuestros pasos en energía de la que se alimentaba Pikachu. Cuanto más andáramos, mejor vivía el Pokémon. Era guay, porque luego podíamos jugar con él, bañarle, darle de comer...



¡SÓLO POKeMON! Sí, sí, con Pokémon Mini sólo se jugaba a Pokémon. Eran minijuegos que venían en minicartuchos y nos proponían retos la mar de divertidos, frescos e ingeniosos.



HASTA EN LA LATA. Camisetas, latas de refresco, tazos, y también mantas, patinetes, vasos, lápices... todo lo que podáis imaginar tenía algo de Pokémon. Ya veis, nuestros amigos se pusieron muy de moda, ¡estaban en todas partes!

Las mejores portadas





LA PRIMERA PORTADA. Empezaba el fenómeno. Pikachu saltaba a la portada de NA (y ya no se iba a bajar) con un éxito sin precedentes. ¡Bonita portada!

EN EL NÚMERO 100, glorioso número por cierto, Lugia era la estrella, sobre un fondo platino que le venía al pelo. Fue una portada espectacular, casi como la de Stadium o el mega póster que regalamos con los 250 Pokémon.





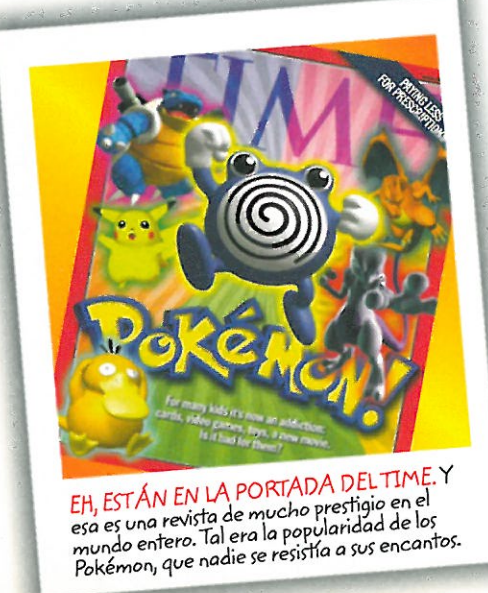
LA NUEVA GENERACIÓN es lo que pita. Groudon, Kyogre y sus chicos están que lo tiran. Nosotros seguimos alucinando con las sorpresas que aún encontramos en Rubí y Zafiro.



CRISTAL Y STADIUM fueron los últimos Pokémon de la primera generación. De Cristal corrieron ríos de tinta, todos preguntándonos por Celebi; de Stadium 2, el salto será a Colosseum en GameCube. ¡Estamos deseando combatir!



Y las de otras revistas...



EH, ESTÁN EN LA PORTADA DEL TIME. Y esa es una revista de mucho prestigio en el mundo entero. Tal era la popularidad de los Pokémon, que nadie se resistía a sus encantos.





Y TAMBIÉN EN LA PRENSA MÁS "SERIA". Jimmy sólo se leyó el ejemplar de la revista DINERO cuando vio a Pikachu en la portada. Ostras, dijo, esto de los Pokémon es muy gordo. Y luego vinieron Época, el Mundo, y más...

¡Te harás con todos... los borgs!

GOTCHA FORCE

¿Te gusta coleccionar, hacer equipos y pelear? Pues aquí encontrarás todo eso por partida doble.

DATOS DEL JUEGO

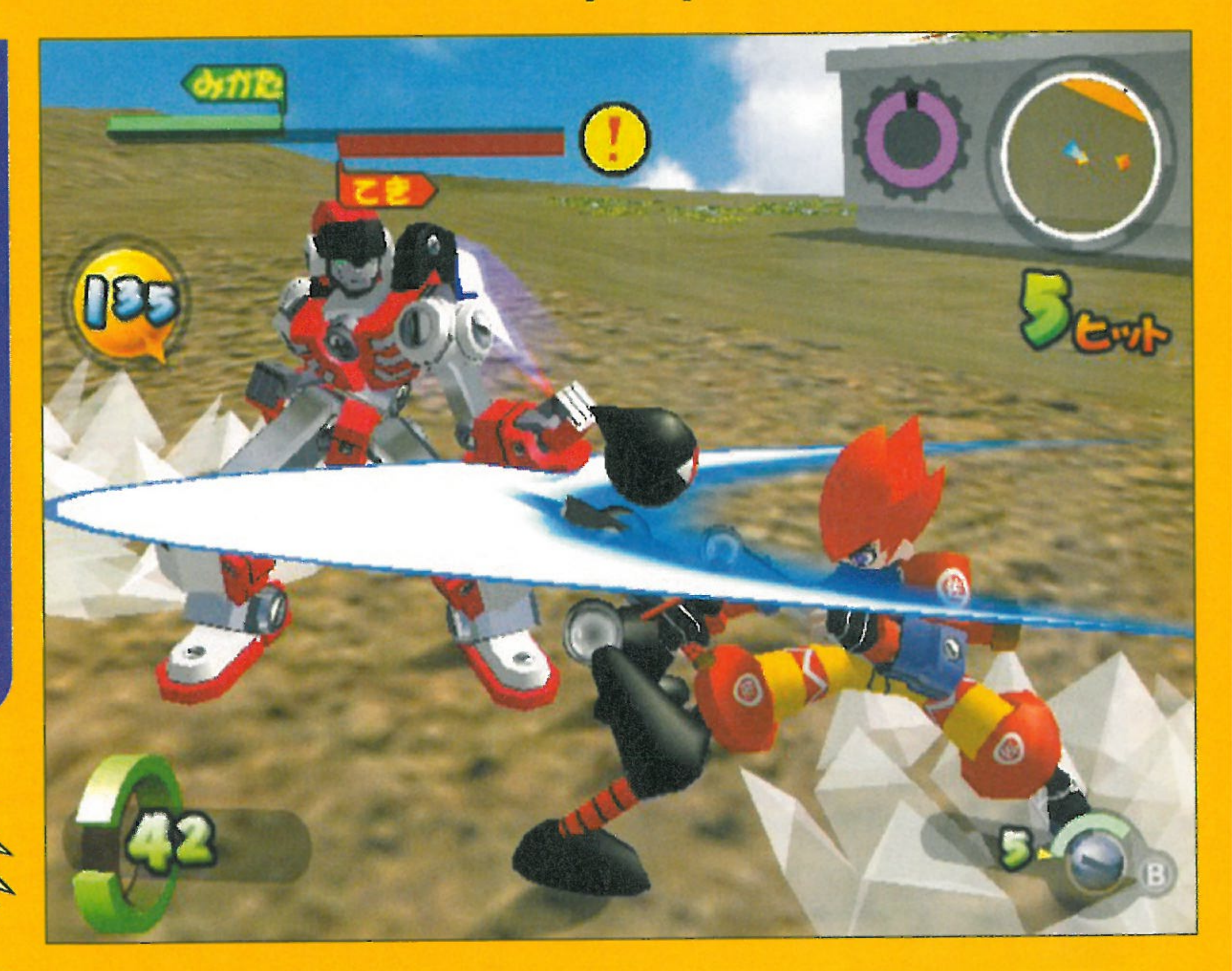
- GAMECUBE
- ACCIÓN 3D + COLECCIÓN
- FEBRERO
- Compañía: **CAPCOM**
- Equipo: **CAPCOM**
- Origen del Juego: **JAPÓN**
- Jugadores: **1-4**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- **En el modo historia,** el protagonista se encontrará con el robot G-Red, quien nos contará el origen de los borgs. Tras ello, se unirá a nosotros para combatir a los siniestros Death Force.
- Habrá **200 borgs diferentes para coleccionar.** ¿Os parecen pocos? Intentad derrotarlos primero y luego hablamos, so listillos.

INNOVADOR

- **Lucha en tiempo real y colección.** El invento de Capcom es la bomba.



Coleccionar, formar equipos, enfrentarlos a otros colegas o a los malos... ¿de qué nos suena eso? Pues sí, sí, Capcom ha "tomado prestada" algunos aspectos de la filosofía de Pokémon para marcarse un juego que será más que coleccionar y combatir.

Totalmente nuevo

En realidad en «Gotcha Force» la idea será **hacerse con todos los borgs, unos juguetes que caben en un bolsillo,** con vida propia y muy variados: hay ninjas, dragones, monstruos, robots... **cada uno con sus propios ataques, movimientos y habilidades.** Los borgs se unirán a nosotros, (aunque no todos) cuando les venzamos en combate, y otros lo harán según vayamos avanzando en nuestra aventura.

Como en Pokémon, dirigiremos a nuestro propio equipo de borgs, pero no con el objetivo de ser el mejor entrenador, sino para salvar el mundo. ¡Como lo oís! Los siniestros Death Force, unos borgs con cara de pocos amigos y muchas tortas, quieren tomar el control de la Tierra. ¿Qué hacer? Pues dejarse las tuercas luchando. Y no sólo contra un montón de fuerzas Death Force, sino también contra otros chicos y chicas de la ciudad en la que vive nuestro protagonista. Porque si les vencemos, algunos se nos unirán aportando sus propios equipos. Así será mucho más fácil echar a los invasores, pues en combate siempre lucharemos acompañados. Pero sin confianzas, que no todo será tan fácil...

Los combates, lo mejor

¿Y cómo se pelea?, ¿por turnos?, ¿lanzando hechizos? Quita, quita, **en tiempo real.** Y además en escenarios enormes situados en calles, plazas... todo ello en **perfecto 3D.** Vaya, que lucirá un aspecto que ya quisieran para sí algunos juegos de lucha.

La **mecánica** será bastante fácil. Antes de empezar elegiremos a nuestros borgs y el orden de salida de cada uno, y una vez que empecemos no os va a dar tiempo de mirar ni el mando, porque las peleas se van **a desarrollar a un**

EL "ASH" DE «GOTCHA FORCE». Este chavalín será el protagonista "humano" del juego pues, como pronto comprobaréis, las verdaderas estrellas serán los BORGS.



¡Pero qué burro! Si abulta el arma cuatro veces más que él. Pero eso no es problema para usarla a tope. Y al fondo vuestros compañeros, resistiendo como pueden...



El sistema de fijar blanco permitirá cambiar nuestro objetivo pulsando un botón. Y lo necesitaréis, porque no son precisamente pocos los enemigos que os incordiarán.



A MAMPORRO LIMPIO

Las peleas de «Gotcha Force» os van a impresionar por su rapidez y sus dosis de acción. Nuestros borgs se desplazarán por los escenarios a velocidades de vértigo y usarán todo tipo de armas, como el bazooka de esa joven de arriba, ideal para ataques a distancia. Aunque a veces habrá que enzarzarnos en peleas cuerpo a cuerpo, como abajo.





Este es el momento previo a un salto: el aspecto de nuestro adversario y su espada no invitan a quedarse quietos.



Cada movimiento y ataque de los borgs irá acompañado de efectos bastante vistosos. ¡Hala, menudo pepinazo!



También tendremos toque estratégico. A enemigos como éste habrá que atacarlos a distancia y con armas de fuego.



En el juego no habrá ítems, pero dará igual, para eso ya están robots como éste de aquí, con imán y todo. Huyamos pues.

ritmo realmente frenético. Aunque contemos con la ayuda de un compañero casi siempre estaremos en inferioridad numérica, pero al menos dispondremos de un sistema de "fijar blanco" que nos facilitará bastante las cosas. Las batallas, además de saltos y mamporros, también exhibirán un **toque espectacular, pues habrá borgs para todos los gustos: que se defenderán con armas de fuego, espadas, técnicas especiales... ¡vais a alucinar con estos "tipos"!**

Gráficamente, y por lo que hemos podido apreciar en nuestro primer contacto, todos los borgs han sido recreados con un **grado de detalle altísimo** (no tenéis más que fijaros en los tornillos de los robots) que también veremos en sus animaciones. Por otro lado podemos adelantaros que el juego incluirá un **modo challenge, con desafíos, y otro versus, para jugar cuatro colegas.** Así que ya sabéis, ni se os ocurra perderos la última movida de Capcom, que éstos las gastan...

ROBOTS Y EFECTOS ESPECIALES

LOS ATAQUES ESPECIALES, FÁCILES Y ESPECTACULARES. Pues sí, como el que veis aquí a la derecha. Lo chungo ha sido apuntar al adversario, pues aquí nadie se queda quieto un segundo. Pero si además coincide que un compañero vuestro lanza otro combo al mismo tiempo (lo que pasa bastantes veces) preparaos para disfrutar de un increíble (y rápido) super ataque combinado.



¡La hordas de la estrategia van a invadir tu Cube!

GOBLIN COMMANDER

¿Quieres entrar en un mundo relleno de goblins y algún bicho aún más feo? ¡Pues hala, monstruo!

DATOS DEL JUEGO

- GAMECUBE
- ACCIÓN/ESTRATEGIA
- FEBRERO
- Compañía: **JALECO**
- Equipo: **MILLAR BROS.**
- Origen del Juego: **EE.UU.**
- Jugadores: **1-2**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

El productor Chris Millar y su hermano Ron, diseñador, fueron contratados por Jaleco para este título en especial. Ambos han trabajado en sagas tan conocidas de la estrategia como «StarCraft», «Warcraft» o «Diablo».

En Marzo de 2002 comenzó el diseño del juego con un equipo de sólo 8 diseñadores y programadores. En el último mes ha llegado a tener hasta 50.

UNA NUEVA FÓRMULA

La sesuda estrategia se mezcla con **alocada acción** y... ¡resulta!



Los titanes serán diez veces más grandes que un goblin normal. Éste, el del clan StoneCrusher, podrá comer malos a "puñaos".



Podremos mejorar el armamento de nuestras hordas con almas capturadas de los enemigos: a más almas, mejores armas.



Además de reventar lugares a golpes, también tendremos la capacidad de lanzar algunos hechizos sobre el enemigo.



También existirá la posibilidad de encomendar tareas de vigilancia de una zona, o persecución de un enemigo concreto.

La tierra de Ogriss está formada por **desiertos helados, tierras baldías y pantanos apestosos,** pero será el escenario elegido por Jaleco para que practiquemos la estrategia. Sí, hombre, ese género en el que hay que **pensarse un poco qué es lo que uno va a hacer, porque no eres uno, sino decenas de goblins,** en este caso. Pero tranquilo, Jimmy, que con «Goblin Commander» **no te va a "petar la pelota",** como dices, del esfuerzo. En realidad iremos manejando cada horda "a mano". Elegiremos el tipo de unidades que la formen, y luego **la llevaremos con el stick** al lugar u objeto que queramos que destruyan.

Pues... ¡peten esa pelota!

Pues... pulsa el botón, hombre. Sí, la manera de manejar a nuestros goblins será **más arcade** que otra cosa. Casi continuamente, nos encontraremos con grupos de **goblins enemigos pertenecientes a uno de los cinco clanes que habitan Ogriss,** y tendremos que "hacernos cargo a botonazos" primero, para luego, como en todo juego de estrategia, "petar" la... destruir la base enemiga, y pasar a la siguiente misión. Ya parece menos monstruoso, ¿verdad?

EL GOBLIN "PICIO". Lo que quiere decir que en nuestra opinión es uno de los goblin más feos que veremos en este juego. Aunque los habrá peores, porque los titanes, las enormidades destrozonas exclusivas de cada clan, serán los que se lleven la palma.



UN EJÉRCITO A LA CARTA

Para devastar propiedades ajenas, tendremos a nuestra disposición cinco tipos de soldados por clan, cada uno con un arma exclusiva. Así, cuando queramos atacar a distancia, escogeremos goblins con ballestas; para arrasar y partir el bacalao (o a quien se ponga por medio), sierras mecánicas... y así hasta 25 armas.

MOVILSPIDER.net

Pídelo por SMS al 7667 o en el 806.486.374

NOKIA - SAMSUNG - ERICSSON - SIEMENS - MOTOROLA - SONYERICSSON - ALCATEL - PHILIPS - SAGEM

PIROPOS

Envía simplemente PIROPO296 al 7667 y seduce con los mejores piropos que existen en la tierra!.
Prueba también con diferentes categorías: DISTANCIA, GRACIOSO, VERDE, FEA, etc...

Ejemplo: PIROPO296 GRACIOSO

CHISTES

¿Aburrido? ¿Te hace un buen chiste para contar a tus amigos?
Envía CHISTE296 al 7667 y al instante podrás reirte con tus amigos.
Prueba también las categorías: MACHISTA, LEPE, VERDE, etc...

Ejemplo: CHISTE296MACHISTA

PESADILLA

PREPARATE!, UNA NOCHE DE PESADILLA TE ESPERA. . . .

JUEGO AVENTURAS

¿Podrás encontrar la salida del cementerio o morirás en el intento?

Pon a prueba tus nervios y envía **PESA296** al **7667** para empezar la aventura.

Y YA SABES: Si lo consigues tienes un premio seguro.

IMAGENES

Como hacer un pedido

Por SMS (mensaje):
Envía IMAGEN296 y la referencia al 7667
Ejemplo: IMAGEN296 964664

Por TELÉFONO:
LLama al 806.486.374, marca la referencia y tu nº de móvil.

LOS MÁS DESTACADOS

964664	965045	964966	964394	964999
964810	964099	963703	963846	965013
964647	964098	963254	965055	964977

965309	965308	965305	965297	965296	965306	965307	965300	965291
964138	964404	965008	964133	963908	963686	964984	963880	964741
965302	965304	965303	965301	965299	965298	965295	965294	965293
964040	964921	963764	965023	963648	965142	964932	965144	964695
965292	963717	965289	965288	965287	965286	965285	965284	965283
964819	965271	964533	964162	963774	964721	963700		
965097	965025	964398	965281	965038	964719	964789		
964768	965209	963799	965015	965009	965068	964922		
964545	965174	964622	965282	964249	965044	963997		
964738	965153	965175	964956	963678	963721	965007		

Móviles compatibles: NOKIA - ALCATEL - SONYERICSSON - SAMSUNG - SIEMENS - ERICSSON

IMAGENES

Envía simplemente IMAGEN296 y la categoría o texto al 7667 y te enviaremos la mejor. Ejemplos:
IMAGEN296 SHIN CHAN · IMAGEN296 XXX

LOGOS

Envía simplemente LOGO296 y la categoría o texto al 7667 y te enviaremos el mejor. Ejemplos:
LOGO296 AMOR · LOGO296 COCHES

TONOS

Para pedir cualquier canción por SMS envía TONO296 NOMBRE-CANCION al 7667 o TONO296 INTERPRETE. Ejemplos:
TONO296 ZANARKAND · TONO296 EVANESCENSE

¡Ahora puedes pedir cualquier TONO, IMAGEN ó LOGO sin saber la referencia y en cualquier momento!

BUSCADOR
La manera más fácil de encontrar lo que buscas

MIPOSTAL

¡¡Crea tus propias imagenes!!

1. Elige una IMAGEN
2. Piensa en un TEXTO
3. Envía MIPOSTAL296 REF. IMAGEN Y TU TEXTO al 7667



Para recibir esta imagen envía MIPOSTAL296 1017 El Pocholo al 7667.

IMAGENES

1017	1003	
1016	1006	
1004	1018	1015
1019	1011	1027

TONOS polifonicos

Los TOP 5

1. Zarnarkand – DANCE/TECHNO – Ref. 6512
2. Legend Of Zelda – VIDEOJUEGOS – Ref. 7095
3. Bola De Dragón – TELEVISIÓN – Ref. 6503
4. Flying Free – DANCE/TECHNO – Ref. 6214
5. Super Mario Bros. – VIDEOJUEGOS – Ref. 5530

PIDELO POR SMS Envía POLI296 y la ref. al 7667. Ejemplo: POLI296 7095

NACIONAL
7314 Tanto La Quería
6246 Jesucristo García
6838 La Madre De José
7238 No Es Lo Mismo
6302 Molinos De Viento
7093 Son De Amores

DANCE/TECHNO
7316 Insomnia
6541 Scorpia
6270 Radical
6174 Groove 2.0
5865 Infected
5950 Played A Live

INTERNACIONAL
6637 Bring Me To Life
6507 Lose Yourself
7173 Going Under
6711 Somewhere I Belo.

VIDEOJUEGOS
7321 Mortal Kombat
6407 Crash Bandicoot

CINE Y TELEVISIÓN
5566 South Park
7120 2 Fast 2 Furious
5574 El Exorcista
5939 Terminator
6536 Shin Chan (Estribi.)
5956 El Último Mohicano
5002 Mision Imposible
7267 Yo El Vaquilla
6264 La Muerte Tenia ...

HIMNOS
5007 Himno De España
6700 La Internacional
6273 Cent. Real Madrid
7288 Novio De La M...1
6666 Novio De La M...2

Tonos polifónicos válidos para: NOKIA (6100, 7250i, 3510i, 7210, 3650, 3300, 6800, 5100, 6650, 6610 y 7650), MOTOROLA (T720i y C350), PANASONIC (GD 87), SAGEM (MYX5m y MYX6), SAMSUNG (S300 y V200), SIEMENS (A55, C55, M55 y S55) y SONYERICSSON (P800 y T610).

Indispensable tener configurado tu móvil para WAP

Relación Ref./Autores de las canciones:
6503: Salesses/azoulay; 6214: Escudero Gonzalez; 5530: Silvestri Alan; 5566: South Park R. Parker; 7120: Bridges Christopher Brian/Mcmasters Keith; 5574: Mike Oldfield; 5939: Brad Fielder; 5956: Trevor Jones; 5639: De Angelis Guido/De Angelis Maurizio, De Natale Cesare; 5002: Lalo Schifrin, Markowitz; 6264: Morricone; 5886: Glen Larson, Stu Philips; 6617: Mathers / Carter / Pridgen; 6072: John Williams; 5000: Henry Mancini; 5007: Bartolome Perez Casa; 5061: Gimeno Gil Ramon, Sanchez Torrella Pablo; 6246: Iniesta Ojea Roberto; 5544: Hernandez Gil; 5651: Casañ; 6174: Perez Garcia / Ortiz Alons; 5865: Bart Claessen; 5950: Savery Uffe, Friis Morten, Hansen Michael Parsberg; 6075: Cintas / Frades / Cantero

TONOS

Como hacer un pedido

Por SMS (mensaje):
Envía TONO296 y la referencia al 7667
Ejemplo: TONO296 967095

Por TELÉFONO:
LLama al 806.486.374, marca la referencia y tu nº de móvil.

LOS MÁS DESTACADOS

1. The Legend Of Zelda - VIDEOJUEGO – Ref. 967095
2. Zanarkand - DANCE/TECHNO – Ref. 966512
3. Bola De Dragón - TELEVISIÓN – Ref. 966503
4. Flying Free - DANCE/TECHNO – Ref. 966214
5. Super Mario Bros. - VIDEOJUEGO – Ref. 965530

EXITOS TOP 40
967386 En Tu Cruz Me Clavaste - OT1
967376 La Esencia De Tu Voz - OT1
967351 Rosas - POP NACIONAL
967314 Tanto La Quería - POP NACIONAL
967374 Mi Corazón - POP NACIONAL
967407 Tequila - POP NACIONAL
967446 Latido Urbano - POP NACIONAL
967396 Perverso - POP NACIONAL
967348 White Flag - POP INTERNACIONAL
967340 Encontrarás - POP NACIONAL

CINE/TV
965566 Eres Un Cabrón Hijo Puta - TV
967120 2 Fast 2 Furious (Act A Fool) - CINE
965574 El Exorcista (Tubular Bells) - CINE
967439 Anuncio Coca Cola Despido - TV
965939 Terminator - CINE
966536 Shin Chan (estribillo) - TV
965956 El Último Mohicano - CINE
965639 D´Artacan Y Los Tres Mosqueperros
967426 Anuncio Lotería Navidad - TV
965002 Misión Imposible - CINE
967267 Yo El Vaquilla - CINE
966264 La Muerte Tenía Un Precio - CINE
965886 El Coche Fantástico - TV
967163 Jump Jump (Anuncio Estrella Damm)
966617 8 Miles - CINE
966072 Superman - CINE
967116 Curro Jiménez - TV
965000 La Pantera Rosa - TV

HIMNOS
965007 Himno Nacional De España
966700 La Internacional Comunista
966273 Centenario Real Madrid
967288 El Novio De La Muerte (estribillo)
966666 El Novio De La Muerte (estrofa)
966641 PP (Partido Popular)
966793 Centenario Atlético Madrid
965061 Valencia F.C.

POP/ROCK NACIONAL
966246 Jesucristo García - ROCK
967379 Tengo Que Enamorarte - POP
967433 Devuélveme El Aire - OT1
966838 La Madre De José - POP
967454 Me Pica Un Huevo - POP
967238 No Es Lo Mismo - POP
966302 Molinos De Viento - ROCK
967435 Dale Don Dale - POP
967093 Son De Amores - POP
967409 Tú No Sabes - POP
965544 Danza Del Fuego - ROCK
967423 Soldadito Marinero - POP
967211 Rosa Y Espinas - POP
967411 Cannabis - ROCK
966750 Jaleo - POP
965651 Chiquilla - ROCK
967452 Dando Por Detrás - ROCK
967419 Regálame La Silla Donde Te Esperé

POP/ROCK INTERNACIONAL
967364 Where Is The Love? - POP
967385 Me Against The Music - POP
966637 Bring Me To Life - ROCK
966507 Lose Yourself - RAP
967450 Imaginary - ROCK
966708 Sing For The Moment - POP
967438 I Believe In A Thing Called Love - R
966711 Somewhere I Belong - ROCK
967405 Baby I'm In Love - POP
967173 Going Under - ROCK

VIDEOJUEGOS
967321 Mortal Kombat
966407 Crash Bandicott
967377 Arkanoid
966037 Comecocos
966405 Command And Conquer
966402 Bomberman
966406 Commando
966408 Donkey Kong

DANCE/TECHNO
967316 Insomnia
966541 Scorpia
967451 Lonelines
967449 E-Samba
966270 Radical
967445 Pretty Green Eyes
966174 Groove 2.0
967444 Rainbow
965865 Infected
967424 Magica Europa
965950 Played A Live (Anuncio Frigo)
966306 Lethal Industry
967413 Just A Little More Love
967366 Masia Storm

OTROS
966583 Ratones Coloraos - RUMBA
967412 Sevillanas De Triana - CAN. ESPAÑO.
966075 Torito Guapo - RUMBA

LOGOS

Como hacer un pedido

Por SMS (mensaje):
Envía LOGO296 y la referencia al 7667
Ejemplo: LOGO296 961237

Por TELÉFONO:
LLama al 806.486.374, marca la referencia y tu nº de móvil.

NOKIA - ALCATEL - SONYERICSSON - SAMSUNG - SIEMENS - ERICSSON

			961214
			961177
			961133
			961193
			960890
961252	961237	961217	961218
961273	961254	960836	960732
960892	961146	961107	961092
961162	961226	960147	960731
961204	961282	961097	960970

MILOGO

¡¡Se original y crea tu propio logo!!

1. Piensa en un TEXTO.
2. Elige un TIPO DE LETRA.
3. Elige un ICONO (si quieres).
4. Envía MILOGO296 TEXTO REF. LETRA REF. ICONO al 7667



Ejemplo, si escribes: MILOGO296 ALFREDO 112 315 y lo envías al 7667.
← Recibes este fantástico logo
Para recibir solo un icono, envía MILOGO296 referencia
Ej.: MILOGO296 304 →

Tipos de letra

Normal 105	Terror 112
101	Celta 102
A Mano 106	Romano 109
Cursiva 103	Robot 107
Gotica 108	Bailando 110
Tuning 104	Comic 111

Iconos

302	346	311
307	304	321
316	315	313
320	318	342
326	323	356
334	337	338

NOKIA: Los modelos que soportan logos, imágenes y tonos. TONOS, LOGOS e IMAGENES: ALCATEL (OT511, OT512, OT525 y OT715), ERICSSON (T39, T65 y T66), SAMSUNG (N500, N600, N620, R210S, T100, T108, T400 y V100 (logos solo como imagenes de mensaje)), SONYERICSSON (T68, T200, T300 y T600) y SIEMENS (A50, C45, S45, S55, C55, ME45, M50). Sólo TONOS y LOGOS: ERICSSON (R520, T20e, T29s). Sólo TONOS: MOTOROLA (V50, V100, Timeport 250 y 260, C330, Talkabout 191, 192, 193 y T720), SAGEM (todos los modelos), PHILIPS (casi todos los modelos) y SAMSUNG (N100, N300, S300 y V200). Con el encargo el usuario autoriza a Teamovil S.L. a enviarle publicidad. Para cancelación: info@teamovil.es o teléfono de atención al cliente 902 88 77 38. Powered by Teamovil S.L. Apdo. Correos 276, 03590 Altea. Precio por llamada: Red fija 1,06 Euros/min. (IVA incl.) - Red móvil 1,36 Euros/min. (IVA incl.). Coste SMS 0,90 Euros + IVA (2 mensajes necesarios para descargar Logos, Imagenes y Tonos)

Licencia SGAERMVAM/503/04/8014





Así son los mejores RPG para Game Boy Advance: los que hay y los que vienen

GENERACIÓN ROL

Los poseedores de una GBA aficionados al Rol estamos de enhorabuena. Primero, porque tenemos a nuestra disposición la mayor avalancha de juegos de éste género que ha habido nunca para la portátil. Y, segundo, porque la avalancha aún no ha terminado. En este reportaje tenemos lo mejor del Rol actual, y los futuros éxitos.

EN ESTE REPORTAJE...

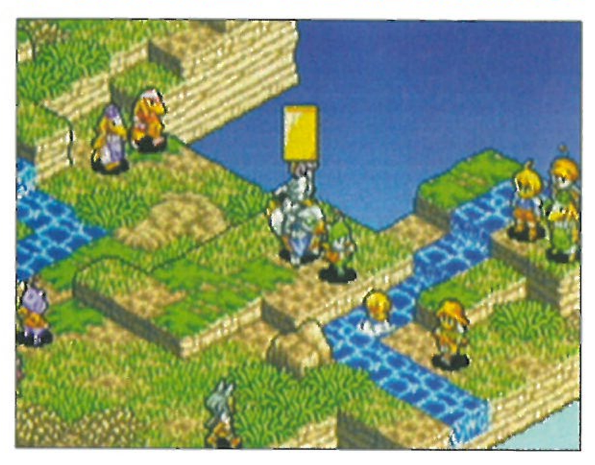
- **NÚMERO DE TÍTULOS:** 7
- **CONSOLA:** Game Boy Advance
- **AVANZAMOS:** 3 juegos de rol para el 2004
- **COMPAÑÍAS:** Nintendo, Square-Enix, Sega/Atlus
- **PRESTA ESPECIAL ATENCIÓN A:** El juego de Nintendo «Fire Emblem», su más fuerte apuesta de GBA para 2004. La entrevista a los autores de FFTA.

Los que ya están disponibles

COMPAÑIA: → SQUARE-ENIX GÉNERO: → ROL/ESTRATEGIA NÚMERO DE JUGADORES: → 1-2 PRECIO: → 39,95€

LA PEQUEÑA GRAN HISTORIA DE SQUARE
FINAL FANTASY TACTICS

Puntuación 94 Nintendo Acción





Los desarrolladores de Square-Enix han vuelto a la carga en las consolas de Nintendo. Pronto vendrá la esperadísima versión de Cube, pero antes nos han dejado **un regalo en forma de cartucho para Advance.** «FFTA» cuenta la historia de unos chavales que, de la noche a la mañana, se ven trasladados a un mundo paralelo. Su ciudad, Saint Ivalice, desaparece, y ellos tienen que buscarse la vida en el mundo de Ivalice, su correspondencia en el universo Final Fantasy. La manera de sobrevivir es a base de **batallas puramente estratégicas.** Debemos saber a quién mover, dónde ubicarlo, y qué ataque usar para derrotar al grupo de enemigos de cada escenario, sin sufrir bajas. Personajes de **5 razas, 10 oficios para escoger, y 300 misiones** en las que demostrar nuestra valía como estrategas.

■ Lo mejor: **¡TRESCIENTAS MISIONES EN EL MARAVILLOSO MUNDO DE FINAL FANTASY! SI QUIERES UN JUEGO BUENO Y LARGO, AQUÍ ESTÁ.**

PASADO Y FUTURO DE SQUARE Y NINTENDO
LOS OTROS FINAL FANTASY



■ Género: ROL/AVENTURA
■ Lanzamiento: 1994

La última vez que Square sacó al mercado un juego para Nintendo fue hace 10 años: «FF III» en Europa, fue la sexta entrega de la saga para los japoneses. Un juego que creó escuela y afición rolera.



■ Género: ROL/AVENTURA
■ Lanzamiento: 2004

La "vuelta a casa" será celebrada por Square, Nintendo, y sobre todo por los viejos jugones, con un título exclusivo de la saga para Cube. De lo bueno, lo mejor.

HABLAMOS CON LOS CREADORES

Como siempre que tenemos un juegazo entre manos, nos hemos puesto en contacto con sus desarrolladores, en este caso el equipo de Square-Enix. Y esto es lo que han respondido a nuestras preguntas sobre «FFTA».

NA: ¿Por qué decidieron que este FFTA no tuviera conectividad con FF Crystal Chronicles de GC?
Square. Lo pensamos, pero viendo que FFCC de CUBE tendría una alta conectividad GC-GBA, resultaba difícil crear un sistema apropiado para conectarlo a otro cartucho de GBA. Si hay una próxima ocasión, nos gustaría llevar a cabo esta idea.

NA: ¿Dónde creen que ha estado la clave de este juego?
Square. En haber conseguido que los jugadores tengan la sensación de estar viviendo su propia historia, pues pueden seleccionar las misiones a su voluntad. Como pensamos que lo iban a jugar muchos jugadores "novatos", no quisimos hacer un juego de estrategia demasiado serio. En cierto modo, FFTA es algo así como una introducción al género de la estrategia.

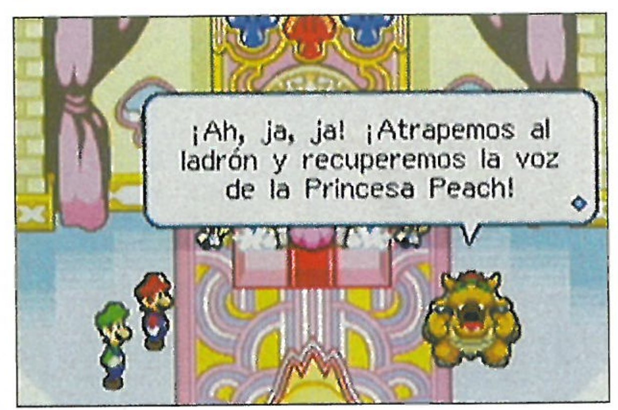
NA: En su opinión, ¿a qué se debe el éxito del juego en Japón?
Square. Dejando a un lado la alta calidad gráfica, el hecho de que sea un subgénero de la estrategia que se adapta perfectamente a los usuarios de GBA, y la alta calidad del juego en sí mismo, no se puede olvidar que la entrega original de Final Fantasy Tactics se vendió muy bien en Japón, y eso ha contribuido al éxito de ventas de esta versión. Por otro lado, cuanto mejores son los contenidos del juego, mejor son valorados por los jugones. Además, el juego salió en un pack con GBA SP en su lanzamiento en Japón.

COMPAÑÍA: → NINTENDO GÉNERO: → ROL/ACCIÓN NÚMERO DE JUGADORES: → 1-4 PRECIO: → 36,95€

LOS HERMANOS SE VAN DE PARRANDA

MARIO & LUIGI







Los hermanos más queridos de Nintendo se embarcan en **una aventura de argumento surrealista** (¡viva, pues!) y una original manera de presentarnos los combates contra decenas de enemigos típicos de los clásicos de NES y SuperNES. ¿Que por qué original? Pues porque no podrás elegir ataque y quedarte mirando. Para dar más efectividad a los golpes, **¡hay que pulsar un botón en el momento justo!** Además está en un castellano muy actual e incluye, como en todo cartucho de Mario para Advance, el arcade «Mario Bros.».

■ Lo mejor: **ORIGINAL, DIVERTIDO, ¡Y CON MARIO Y LUIGI PELEANDO!**

COMPAÑÍA: → NINTENDO GÉNERO: → ROL/AVENTURA NÚMERO DE JUGADORES: → 1-2 PRECIO: → 39,95€

LA CONTINUACIÓN DE LA AVENTURA "FAROLERA"

GOLDEN SUN: LA EDAD PERDIDA



En el primer juego activaste dos de los cuatro faros elementales, y ahora te toca continuar la labor en este cartucho, encendiendo los dos que faltan. Lo harás con gente nueva, y no es necesario haber jugado la primera parte para hacer frente a **cientos de malvadas criaturas, en emocionantes combates por turnos** regidos por menús, por el mapeado del mundo de Golden Sun. Claro que, la cosa gana si has seguido el guión desde el principio, y sobre todo, con la **opción de cargar en este cartucho al "prota" del primero.** Y en castellano.

Puntuación 97 Nintendo Acción

■ Lo mejor: **LA VARIEDAD DE HECHIZOS Y EL ARGUMENTO**

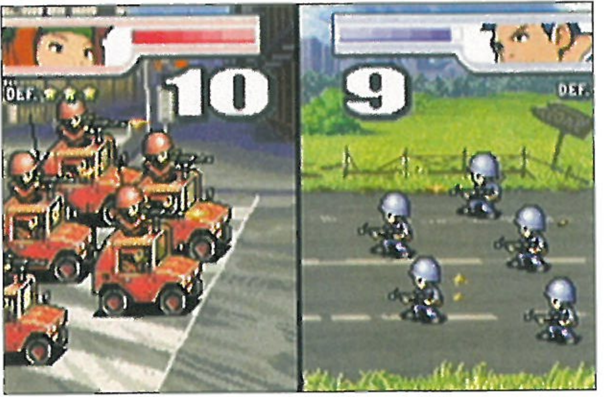


COMPAÑÍA: → NINTENDO GÉNERO: → ROL/ESTRATEGIA NÚMERO DE JUGADORES: → 1-4 PRECIO: → 39,95€

¿CÓMO QUE LA GUERRA NO ES UN JUEGO?

ADVANCE WARS 2







Muchos nintenderos se aficionaron a la estrategia por culpa de la irresistible jugabilidad que emanaba la primera entrega de este título. Y la segunda no se queda atrás, más bien lo supera. Continuando la historia que se entrevió en las últimas misiones del primer cartucho, **debemos enfrentarnos a la Black Hole Army** con nuestro ejército: infantería, tanques, helicópteros, submarinos... y todo tipo de unidades que te ayudarán a sacar toda la **estrategia que llevas dentro.** En castellano, y con opción multi para **4 jugadores con un solo cartucho.**

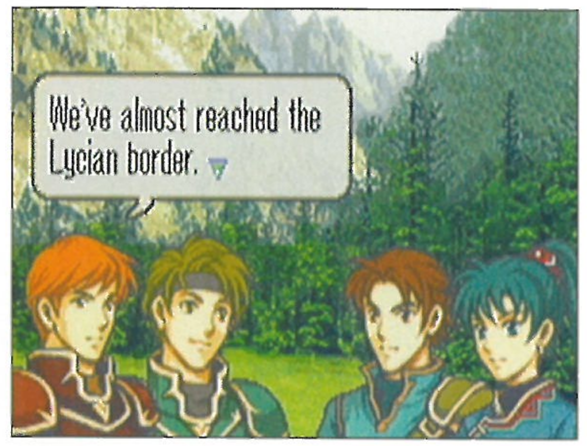
■ Lo mejor: **JUGABILIDAD, EMOCIÓN Y TECNOLOGÍA ARMAMENTÍSTICA**

Y los que van a venir...

COMPAÑÍA: → NINTENDO GÉNERO: → ROL/ESTRATEGIA NÚMERO DE JUGADORES: → 1-4 LANZAMIENTO: → PRIMAVERA 2004

UN MUNDO DE ESPADA, BRUJERÍA... Y DIVERSIÓN

FIRE EMBLEM









Nintendo ha decidido crear un nuevo mundo. **En un futuro, todos hablaremos de los personajes de «Fire Emblem»** como hoy hablamos de Link, Kirby, Samus o Yoshi. Vamos a decir los nombres de unos pocos para que os vayáis familiarizando: Eliwood, Rebecca, Dorcas, Florina, Oswin, Hector, Lyn... Esta última es una chica, **la protagonista de la historia, que, sin quererlo, encontrará la espada más poderosa del continente de Elibe,** y a partir de entonces deberá hacer lo posible por evitar la destrucción del mismo. ¿Cómo? Evidentemente, batallando contra los malos. Manejaremos a **espadachines (como Lyn), magos blancos, hechiceros, arqueros, monjes, y hasta caballeros Pegaso,** que montarán caballos alados, a los que deberemos distribuir por el mapeado al estilo de «Advance Wars». Es decir, que deberemos tener en cuenta hasta dónde llega quién, el alcance de nuestro arma, desde qué tipo de suelo atacamos... pero con la diferencia primordial de que **nosotros mismos seremos un personaje más.** Apareceremos en ciertas batallas y, ya que no podremos atacar (sólo seremos el estratega del grupo), tendremos que protegernos durante los turnos que hagan falta. Y habrá más toques de originalidad, como poner niebla en algunas batallas, o permitir combatir por cable a cuatro jugadores, dos contra dos.

■ Lo mejor: **TODO UN NUEVO MUNDO, BASADO EN EL ROL MÁS CLÁSICO, PERO CON ALUCINANTES NOVEDADES.**



¡NINTENDO LO TENÍA TODO PENSADO!

Nintenderos de pro, paraos un momento y recordad los premios que conseguísteis en el «Super Smash Bros. Melee» de GameCube. Vange, seguro que mirando la imagen del chico de azul, empieza a sonaros... que sí, venga. ¿No? Pues ya os lo decimos nosotros. El chico de la imagen se llama Eliwood, pero... ¿y si lo llamamos Marth, como se llama en la versión japonesa del uego? Marth y Roy salían en la colección de figuras, y además, a Marth puedes cogerlo como luchador oculto. Es decir que, en realidad, ¡llevamos desde Marzo de 2001 conociendo a dos de los protagonistas de «Fire Emblem»! ¡Esto es ser previsores!

COMPAÑÍA: → SQUARE-ENIX GÉNERO: → ROL/ACCIÓN NÚMERO DE JUGADORES: → 1-2 LANZAMIENTO: → MARZO 2004

¡A QUE TE DOBLO LOS BITS DE UN MANDOBLE!

SWORD OF MANA



Hace una década, los títulos de rol que pegaban en SuperNintendo tenían nombres como «Illusion of Time», «Terranigma», «Secret of Mana»... ¿Mana? ¿coincidencia? ¡Qué va, qué va! **La saga de rol vuelve de la mano de Square-Enix.** Y no es una secuela, sino "precuela". El cartucho nos contará cómo el Señor Oscuro comenzó su dominio del mundo y cómo nosotros le hicimos frente. Podremos **elegir entre chico o chica,** y la historia será diferente según nuestra elección. De hecho, hasta que no hayamos completado la aventura con ambos, no habremos jugado todo el cartucho. Todo esto con el sistema de combates "Zelda SNES": ¡a pegarle hasta que caiga!

■ Lo mejor: **¡LA SEGUNDA SAGA MÁS FAMOSA DE SQUARE TAMBIÉN VUELVE, CON TODO EL GLAMOUR DE LOS AÑOS 90!**

COMPAÑÍA: → ATLUS/SEGA GÉNERO: → ROL/ACCIÓN NÚMERO DE JUGADORES: → 1-2 LANZAMIENTO: → PRIMAVERA 2004

LA UNIÓN HARÁ LA "SHINING FORCE"

SHINING SOUL 2





¿Qué te gustaría ser, **Ninja, Hechicero Oscuro, Sacerdotisa, Pendenciero...**? Pues en «Shining Soul 2» podrás serlo, además de las otras cuatro profesiones que incluía la primera entrega. ¿Ya sabéis de qué irá? Pues los guerreros de la Luz, que una vez vencieron a la Oscuridad (en el primer juego) tienen que volver a defender al mundo a espadazo limpio. Combates en vista isométrica que, ésta vez, **¡podremos jugar junto a un compañero humano!** Y si damos con el compañero adecuado y combinamos sabiamente nuestras fuerzas, nos esperará un gran premio: ¡formar la Shining Force! ¡como en los clásicos de consolas Sega! Además, se incluirá un Coliseo para poder luchar por los ítems de otros "souleros". Bello y muy completo.

■ Lo mejor: **SUPERARÁ A SU ANTECESOR EN EL APARTADO TÉCNICO Y DOBLARÁ SUS POSIBILIDADES JUGABLES CON EL MODO COOPERATIVO.**

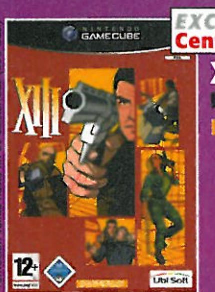
PRECIO MÍNIMO GARANTIZADO

SI LO ENCUENTRAS MÁS BARATO TE DEVOLVEMOS LA DIFERENCIA

Se excluyen los precios de venta por web o por correo. El precio a igualar debe ser de un establecimiento de la misma localidad, debe tener stock y ser un producto nuevo.



JUEGOS CON REGALO EXCLUSIVO





EXCLUSIVA CentroMAIL

XIII

LLÉVATE UN EXCLUSIVO CÓMIC





EXCLUSIVA CentroMAIL

MARIO KART DOUBLE DASH

LLÉVATE UN CUADERNO EXCLUSIVO GRATIS

LOS MEJORES PACKS



GAME CUBE + DISCO EXTRA DE EDICIÓN LIMITADA CON 4 JUEGOS DE ZELDA + DEMO — **99 €**

Promoción válida hasta fin de existencias (2.000 Uds.)

EXCLUSIVA CentroMAIL — AHORRA 19€

GAME CUBE + STAR WARS: ROGUE SQUADRON REBEL STRIKE. + DISCO EXTRA DE EDICIÓN LIMITADA CON 4 JUEGOS DE ZELDA + DEMO — **139,95 €**

Promoción válida hasta fin de existencias (1.000 Uds.)

EXCLUSIVA CentroMAIL — AHORRA 19€

GAME CUBE + MARIO KART DOUBLE DASH + CUADERNO + DISCO EXTRA DE EDICIÓN LIMITADA CON 4 JUEGOS DE ZELDA + DEMO — **149,95 €**

Promoción válida hasta fin de existencias (1.000 Uds.)

NOVEDADES AL MEJOR PRECIO



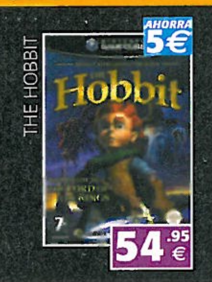
1080 AVALANCHE — AHORRA 5€ — 54,95 €



MEDAL OF H.: RISING SUN — AHORRA 4€ — 59,95 €



STAR WARS: REBEL STRIKE — AHORRA 5€ — 54,95 €



THE HOBBIT — AHORRA 5€ — 54,95 €

PRECIOS ESPECIALES



DIE HARD VENDETTA — 14,95 €



DARK SUMMIT — 17,95 €



WWE WRESTLEMANIA X8 — 17,95 €



GODZILLA DOMINATION — 19,95 €



MAT HOFFMAN PRO BMX 2 — 19,95 €



MEN IN BLACK 2 — 19,95 €



SUPER MONKEY BALL — 19,95 €



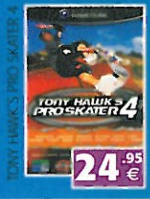
VIRTUA STRIKER 3 — 19,95 €



V-RALLY 3 — 19,95 €



BLOOD OMEN II — 24,95 €



TONY HAWK'S PRO SKATER 4 — 24,95 €

NOVEDADES AL MEJOR PRECIO



CRASH B.: NITRO KART — AHORRA 5€ — 37,95 €



FIFA FOOTBALL 2004 — AHORRA 3€ — 46,95 €



J.B. 007: TODO O NADA — AHORRA 3€ — 46,95 €



MARIO AND LUIGI S. SAGA — AHORRA 3€ — 36,95 €



GBA SP + FUNDA + POKEMON ZAFIRO — 169,95 €



GBA SP + FUNDA + POKEMON RUBÍ — 169,95 €



GBA SP 129,95 € — disponible en:

GBA SP + POKEMON PLATA GRATIS — EXCLUSIVA CentroMAIL — 129,95 €

GAME BOY ADVANCE 99,95 €

PRECIOS ESPECIALES



POKEMON PLATA — 9,95 €

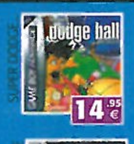


DEMON DRIVER — 14,95 €

INTERNAT. KARATE — 14,95 €



STADIUM GAMES — 14,95 €



SUPER DODGE — 14,95 €



SUPER DROPZONE — 14,95 €

THE SUM OF ALL FEARS — 14,95 €

WORLD TENNIS — 14,95 €

ESFERA LA COM... — 19,95 €



DROOPY TENNIS — 19,95 €



IRIDION 3D 2 — 19,95 €



LOST VIKINGS — 19,95 €

MONSTER FORCE — 19,95 €





MOTOR RACER ADV. — 19,95 €

QUIERES SER M... — 19,95 €

THE MUMMY — 19,95 €

SUPER PRECIO



4 EN 1 MULTIPACK — 19,95 €

LUPA CON LUZ — 8,95 €

BOLSA DE VIAJE — 8,95 €



BATERÍA — 11,95 €

LUPA — 8,95 €

CABLE LINK 2 JUGAD. — 5,95 €

ESTUCHE JUEGOS — 5,95 €

NUEVAS TIENDAS

ZARAGOZA Gran Casa C.C. Gran Casa, C/ María Zambrano, 35

MADRID Xanadú C.C. Xanadú, Ctra. Extremadura, Km 23,5

A CORUÑA A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111 **Ferrol** C.C. Odeón. Pol. Ind. A Gándara. ✆981 386 480 **Santiago de Compostela** C.C. Área Central, ✆981 575 512 • **ÁLAVA Vitoria-Gasteiz** C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149 • **ALICANTE Alicante** • C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951 - C.C. Puerta de Alicante, L. B-48 ✆965 114 186 **Elche** C.C. Aljup. Local B-75 C/ Jacarilla s/n ✆966 675 373• C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959 **Torrevieja** C/ Fotógrafos Darblade, 13 ✆965 709 984 • **ALMERÍA Almería** Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643 • **El Ejido** C.C. El Copo. Local 106 +107 ✆950 480 230• **ASTURIAS Gijón** C.C. Los Fresnos, L. B-63 ✆985 151 242 **Oviedo** C.C. Los Prados, L. 12 ✆985 119 994 • **ÁVILA Ávila** C.C. El Bulevar. Av. Juan Carlos I, s/n ✆920 219 108 • **BALEARES Palma de Mallorca** • C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573 • C/ Bolsería, 10 ✆971 727 663 **Ibiza** C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101 **Inca** C/ Pelaires, 10 ✆971 883 140 • **BARCELONA Barcelona** • C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064 • C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174 • C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310 • C/ Sants, 17 ✆932 966 923 • C.C. Diagonal Mar. L. 3660-3670 ✆933 560 880 **Badalona** • C/ Soledad, 12 ✆934 644 697 • C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876 **Barberá del Vallés** C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ✆937 192 097 **Hospitalet** C.C. Gran Via 2. L.11. Av. Gran Vía, 75-79 ✆932 590 229 **Manresa** • C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 730 838 • C.C. Carrefour ✆938 730 838 **Mataró** • C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716 • C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781 • **BURGOS Burgos** C.C. La Plata, L. 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717 • **CÁCERES Cáceres** Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365 • **CÁDIZ San Fernando** C.C. Bahía Sur. L. C-17/18 ✆956 592 528 • **CASTELLÓN Castellón** Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053 • **CIUDAD REAL Ciudad Real** C.C. El Parque-Eroski ✆926 227 354 • **CÓRDOBA Córdoba** C/ Zoco Córdoba, Av. J. M. Martorell, s/n ✆957 468 076 • C.C. La Sierra. C/ Poeta E. Prados, s/n ✆957 273 331 • **CUENCA Cuenca** C.C. El Mirador. Av. Mediterráneo s/n L. 60 ✆969 225 031 • **GIRONA Girona** C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729 **Figueres** C/ Morería, 10 ✆972 675 256 • **GRANADA Granada** C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954 **Motril** C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434 • **GUIPUZCOA San Sebastián** Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660 - **Irún** C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293 • **HUELVA Huelva** C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630 • **JAÉN Jaén** Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210 • **LA RIOJA Logroño** Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833 • **LAS PALMAS DE GRAN CANARIA Las Palmas** • C.C. La Ballena, L. 1.5.2 ✆928 418 218 • Pº de Chil, 309 ✆928 265 040 • C.C. 7 Palmas, L. 208 ✆928 419 948 • C.C. El Muelle ✆928 265 416 **Fuerteventura** C.C. Atlántico. ✆928 160 072 **Lanzarote-Arrecife** C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701 **Vecindario** C.C. Atlántico, L. 29, Planta Alta ✆928 792 850 • **LEÓN León** Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084 • **MADRID Madrid** • C/ Preciados, 34 ✆917 011 480 • Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225 • C.C. La Vaguada. L. T-038 ✆913 782 222 • C.C. Las Rosas, L. A-13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882 **Alcalá de Henares** C/ Mayor, 58 ✆918 802 692 **Alcobendas** C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387 **Alcorcón** C.C. 3 Aguas (Carlos III),L. 158 ✆916 194 424 **Getafe** C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538 **Las Rozas** C.C. Burgocentro II, L. 25 ✆916 374 703 **Móstoles** Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115 **Pozuelo** Ctra. Húmera, 87 Portal 11, L. 5 ✆917 990 165 **Torrejón de Ardoz** C.C. Parque Corredor, L. 53 ✆916 562 411 **Villalba** C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46 ✆918 492 379 • **MÁLAGA Málaga** C/ Almansa, 14 ✆952 615 292 **Fuengirola** Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800 **Vélez-Málaga** C.C. El Ingenio. L- B-45. ✆952 541 178 • **MURCIA Murcia** C/ Pasos de Santiago, s/n ✆968 294 704 **Cartagena** C/ Alameda de S. Antón, 20 ✆968 321 340 • **NAVARRA Pamplona** C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806 • **PALENCIA Palencia** C.C. Las Huertas. Av. Madrid, 37 ✆979 730 464 • **PONTEVEDRA Pontevedra** C.C. Vialia, L. 6. C/ Calvo Sotelo, s/n ✆986 853 624 **Vigo** C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682 **Vigo** C.C. O Troncal, Travesia de Vigo s/n ✆986 270 626• **SALAMANCA Salamanca** C/ Toro, 84 ✆923 261 681 • **SANTA CRUZ DE TENERIFE Santa Cruz Tenerife** C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083 **Tenerife** C.C. Meridiano. C/ Aurea Diaz Flores s/n. ✆922 204 350• **SEVILLA Sevilla** • C.C. Los Arcos. L. B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223 • C.C. Pza. Armas. L. C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604 • **TARRAGONA Tarragona** Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945 - **TOLEDO Toledo** C.C. Zoco Europa, L. 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035 • **VALENCIA Valencia** • C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237 C.C. El Saler, L. 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619 **Aldaia** C.C. Bonaire, L. B-352 Ctra. N-III Km. 345 ✆961 920 002 **Torrent** C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ✆961 566 665 • **VALLADOLID Valladolid** C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828 • **VIZCAYA Bilbao** Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473 **Barakaldo** C.C. Max Center. Bº. Kareaga, s/n loc.A-21 ✆944 970 220 • **ZARAGOZA Zaragoza** C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271 **Zaragoza** C.C. Augusta. Av. de Navarra, 180 ✆976 312 988.

pedidos por teléfono 902 17 18 19
pedidos por internet www.centromail.es

Servicio a domicilio SEUR

Si no encuentras lo que buscas, llámanos. Seguro que lo tenemos.

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos y vigentes del 15 de diciembre al 15 de enero. Impuestos incluidos.

¡¡CONSIGUE LA GBA DE TUS SUEÑOS!!

Este modelo de GBA SP no se puede conseguir en ningún otro sitio: es un REGALO EXCLUSIVO que Nintendo Acción pone a tu alcance. Así que no lo dudes, ¡Y PARTICIPA!



5 REGALAMOS PACKS
Famicom GBA SP + 3 juegos a elegir

ESTO ES UNA FAMICOM
La primera consola de Nintendo, como salió en Japón. En Europa la llamamos NES y era pelín diferente. Como tributo a este modelo, Nintendo ha diseñado la Famicom SP, que nosotros sorteamos.

¡¡Elige TRES de entre estos juegos!!

Final Fantasy Tactics, Donkey Kong Country, Top Gear Rally, Hamtaro, Kirby Nightmare, Golden Sun 2, Super Mario Advance 4, Advance Wars 2, Mario & Luigi, Zelda: A link to the Past.

Para participar en este concurso, envía un **mensaje de texto** al **número 5354** desde tu móvil poniendo la **palabra: sp + (tus datos personales)**

"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".

BASES DEL CONCURSO

1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Nintendo Acción.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 16 de enero de 2004.







OK Nintendo Acción

EXCLUSIVO GAMECUBE

LLegó la quinta de Mario

MARIO PARTY 5

Mario y todos sus amigos vuelven a reunirse para celebrar otra superfiesta jugable. ¡Únete a nosotros!

FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE



- Compañía: NINTENDO
- Desarrollador: HUDSON SOFT
- Tipo de juego: TABLERO
- Idioma: CASTELLANO (TEXTOS)

- Tarjeta de memoria: 6 BLOQUES
- Conexión GB Advance: NO
- Número de jugadores: 1-4

- Personajes: 10
- Tableros: 6
- Modos: HISTORIA, FIESTA, SUPER DUELO, BONUS, MINIJUEGOS

- Precio: 59,95 €
- A la venta: 19 DE DICIEMBRE

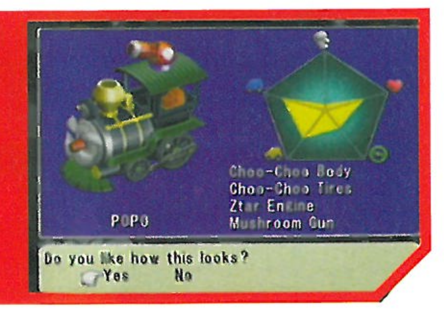
A estas alturas casi todo el mundo habrá estado en una de estas fiestas que organiza nuestro querido mostachudo. Sí, ésas en las que, en vez de canapés, dan monedas y, para ir al excusado, tienes que tirar dados... ¿no? Bueeeno, bueeno, para esos que todavía no hayan sido invitados a ninguna diremos que, en resumen, son un **juego de tablero en el que nuestro objetivo es terminar con más estrellas y monedas que nadie.** Como en los juegos de mesa, tiraremos dados y nos moveremos por las casillas, pero en el parchís no se juega un minijuego después de cada turno, no. Los **minijuegos nos proporcionan monedas, y las monedas** las gastamos en comprar estrellas. Básicamente, así ha ido siempre la cosa, de modo que no podemos imaginar qué nos tendrá preparado Mario y compañía para sorprendernos, porque teniendo en cuenta que es la quinta entrega de...

¡Cuanta gente!

Pues, para empezar, ha habido ampliación de plantilla y distribución de tareas. Hay **más personajes que nunca,** con **diez seleccionables,** aunque depende del modo de juego cuántos puedes escoger. En cuanto al cambio de tareas, por ejemplo, Boo ya no roba estrellas sino que tiene que ganárselas como todo hijo de vecino, pues es seleccionable, y en cambio Donkey Kong se ha dado a la buena vida y ahora sólo aparece si caes en su casilla. Toad, por su parte, ha dejado de hacer de anfitrión para echarse al tablero y ha dejado que las estrellas de «Paper Mario» presenten el cotarro. Pero dejemos a sus protagonistas y vamos a lo que importa... ¿el juego, qué tal? Pues muy bien, gracias. **Cargadito de novedades tan interesantes** como las cápsulas. Sí, sí, olvídense de las

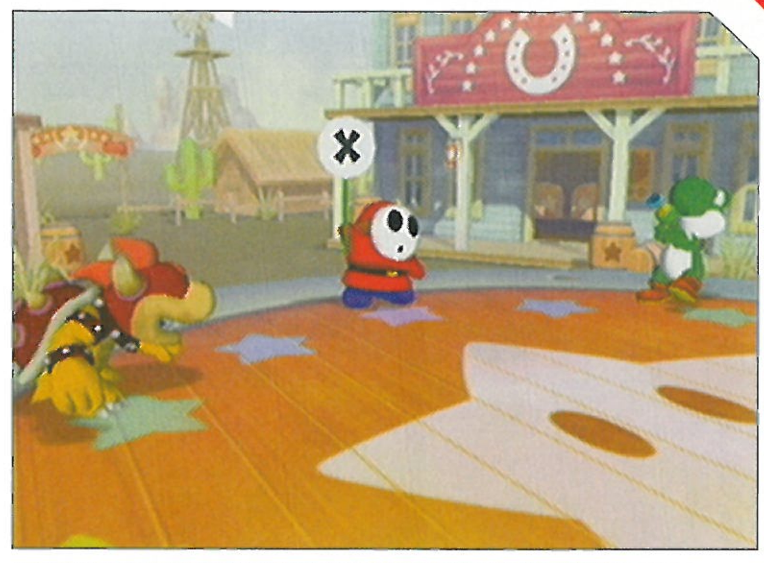
¡CONSTRUYE TU... "CACHISTÓFONO"!

En realidad son tanques, pero no lo parecen en absoluto. Reuniendo puntos al jugar a los diferentes minijuegos podremos comprar partes de cacharro para luego ensamblarlo y competir en torneos. De nuestro garaje han salido auténticos engendros, pero seguro que vosotros sabréis hacerlo mejor.





También hay sitio para el pilotaje de naves en «Mario Party 5». Aquí debemos esquivar las minas que vienen hacia nosotros, y la velocidad es bastante alta.



Shy Guy se encarga de levantar los carteles con el botón que debemos pulsar, aunque a veces saca señales de tráfico, huellas de zapato, y demás tonterías, je, je...



Este minijuego tipo puzzle es complicadillo, pero original y divertido.

VARIEDAD «Mario Party 5» es, sin duda, el más variado de la saga. Tiene modos de juego para dar y regalar, de manera que no queda tiempo para aburrirse.





Los escenarios están basados en los sueños de los personajes. Visitaremos mundos de piratas, juguetes o dulces, y todos ellos tienen características y atajos especiales.



La seta y el dinosaurio han sido los más rápidos puliendo este bus y han triunfado



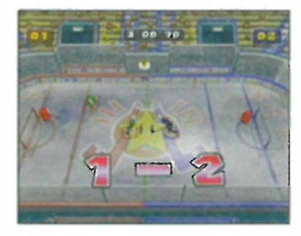
Las cápsulas nos permiten transformar las casillas sin gastar una sola moneda.

¿NO QUERÍAS CALDO...?

Pues toma tres juegos más, así, por la cara. Como si los setenta y tantos de los otros modos fueran poco, en el apartado "Extra" encontramos uno de voleibol ya visto en la edición anterior, pero esta vez mejorado, otro de hockey sobre hielo, y otro juego de tablero, sin minijuegos, que no es ninguna tontería, no.



¿Un partidito en la playa? Cómo se lo pasan, eh...



El hockey es rápido, contundente y muy divertido.



En el juego de tablero la estrategia cuenta mucho.





LLévale los monillos a su progenitor para ganar el juego. ¡"Tarsus" quietos, ridiela!

ESTRELLAS Aquí sólo hay lugar para los personajes más conocidos de Nintendo y están prácticamente todos: Mario, Donkey, Wario, Peach, Bowser,...



Los minijuegos 3 Vs 1 siempre dan ventaja al que va sólo, pero es lo justo.



En cambio, en los de 2 Vs 2 hay que cooperar o no nos llevaremos ni media.



Donkey Kong tiene ahora sus propios minijuegos y una casilla para él solo. Si caemos en ella y tenemos suertecilla, podemos llevarnos monedas e incluso estrellas gratis.

▶ tiendas de ediciones anteriores. Ahora lo que se lleva es **coger tu cápsula gratis con el ítem dentro y pagar sólo si la usas,** o tirarla a una casilla del tablero sin pagar una moneda para que el efecto se lo lleve quien pise. De esta manera puedes decidir dónde poner eventos, como los bancos o las tuberías, y utilizarlos en tu provecho. También son **nuevos los minijuegos,** por supuesto, pero es que esta vez **hay más de setenta,** y de todos los colores y sabores. Los hay de **coordinación, rapidez de reflejos, azar** (sí, suerte pura y dura), **puzzles, conducción, plataformas, disparos,** aporreo de botones, agudeza visual, (arf, arf, aire...) ¡hasta un pinball! Y eso sin tener en cuenta que incluye un modo extra en el que se recogen un voleibol mejorado, un nuevo juego de hockey, y un tranquilo jueguecito de tablero por si no hay ganas de esforzarse demasiado. Pero no acaban ahí los cambios...

Ahora contra Bowser

Ya sabemos que el tortugo ha sido el enemigo de otras fiestas, pero ahora ha entrenado a sus chavales y, en el modo historia nos **enfrentaremos a sus tres discípulos en cada escenario** para evitar que roben los sueños de cada mundo. La mecánica es diferente y sólo hay minijuegos si nos cruzamos con ellos o caemos en ciertas casillas. Un **aliciente para el "solitario"** que no pueda llenar su casa de gente cada vez que quiera.

En conjunto, **esta entrega de «Mario Party» ha renovado muchas cosas,** ha incorporado otras, e incluso ha **recuperado algunas ideas de ediciones anteriores** que funcionaban bien, y con eso bien mezcladito ha conformado el **mejor y más variado juego de la saga,** con un **montón de modos de juego,** más atención a la modalidad de un jugador, más personajes, más minijuegos, más de todo, que es, al fin y al cabo, lo que se le debe pedir a una buena secuela.

Eso sí, no se olviden de que, en las fiestas, cuanta más gente mejor, de modo que **sólo se le puede sacar todo el partido estando acompañado.** La mejor diversión para los que suelen jugar en manada.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 88
▲ Simpáticos y bien definidos. Algunos minijuegos lucen efectos de escándalo.
▼ Pero también hay minijuegos bastante "feotes".

SONIDO 83
▲ La música transmite todo el ambiente festivo.
▼ Las pocas voces que hay están en perfecto inglés.

JUGABILIDAD 94
▲ Los minijuegos se cogen a la primera y los hay realmente brillantes. Control preciso.
▼ La diversión no es la misma si juegas en solitario...

DURACIÓN 93
▲ En multijugador puede durar hasta que os canséis. Hay muchos incentivos por ganar.
▼ De nuevo los solitarios salen perdiendo en este apartado.

TOTAL 93

▲ Es un juego de **diversión directa e incombustible.** El modo **multijugador.**

▼ **Jugar sólo** llega a cansar. El aspecto de algunos juegos.

VALORACIÓN



A LA QUINTA VA... LA MEJOR DE TODAS

Cuando una secuela mejora todas las anteriores, no se le puede pedir más. «Mario Party 5» lo ha hecho dando un empujón al modo para un solo jugador y ofreciendo una increíble variedad de modos y minijuegos, de manera que uno no se cansa de jugar siempre a lo mismo. No queremos ser pesados pero... ¿hemos dicho ya que es de lo mejor en multijugador?

EL RANKING

1. Mario Party 5
2. Mario Party 4
3. Disney's Party

Como ya hemos dicho, supera a su antecesor, que también es una gran opción multijugador. Si sois fanáticos de estos juegos, probad también el de Disney, aunque se queda más corto.



¡Dale VIDA PROPIA!

www.logolandia.com

Pídelo por SMS al 7667

o en el 806.588.671, tu eliges!



Móviles compatibles:

NOKIA - SIEMENS - SAMSUNG - ERICSSON - MOTOROLA - SONYERICSSON - ALCATEL - PHILIPS - SAGEM

TONOS (SONIDOS, MELODÍAS), PÍDELOS ASÍ DE FÁCIL:

Por SMS (mensaje): Envía TONO96 y la referencia al 7667. Ejemplo: TONO96 966512

Por TELÉFONO: Llama al 806.588.671, marca la referencia y tu número de teléfono.

Lista TOP40

Nº Ref.	Título	Categoría
967386	En Tu Cruz Me Clavaste	OT1
967406	Bad Day	POP INTER.
967376	La Esencia De Tu Voz	OT1
★	**Rosas** — Categoría: POP NACIONAL	Referencia 967351
967374	Mi Corazón	POP NACIO.
967407	Tequila	POP NACIO.
967348	White Flag	POP INTER.
967340	Encontrarás	POP NACIO.
967372	Carnival Girl	POP INTER.
967364	Where Is The Love?	POP INTER.

Los + VENDIDOS

Nº Ref.	Título
	» POP/ROCK NACIONAL
967093	Son De Amores - POP
967427	Y Nada Volverá A Ser Lo Mismo
★ Referencia 966246	**Jesucristo García** — Categoría: ROCK
966838	La Madre De José - POP
967379	Tengo Que Enamorarte - POP
967238	No Es Lo Mismo - POP
967442	Besa El Culo A Satanás - ROCK
966302	Molinos De Viento - ROCK
967418	Una Noche Loca - POP
967211	Rosa Y Espinas - POP
967433	Devuélveme El Aire - OT1
967425	Olvídate De Mí - POP
	» POP/ROCK INTERNACIONAL
966637	Bring Me To Life - ROCK
966507	Lose Yourself - RAP
967428	My Inmortal - ROCK
	» HIMNOS
966700	La Internacional Comunista
966273	Centenario Real Madrid
★ Referencia 965007	**Himno De España** — Categoría: HIMNO NACIONAL
967288	El Novio De La Muerte (estribillo)
966666	El Novio De La Muerte (estrofa)

DANCE/TECHNO

Nº Ref.	Título
967316	Insomnia
966541	Scorpia
967431	All The People In The World
★ Referencia 966512	**Zanarkand** — Categoría: DANCE/TECHNO
966174	Groove 2.0
967416	Children Of The Demon
967399	When I Sleep (X-Que vol.8)
★ Referencia 966214	**Flying Free** — Categoría: DANCE/TECHNO
967434	Bad And Sexy
966270	Radical
965865	Infected
525950	Played A Live (Anuncio Frigo)

CINE/TELEVISION

Nº Ref.	Título
967120	2 Fast 2 Furious (Act A Fool) - CINE
966536	Shin Chan (estribillo) - TV
967439	Anuncio Coca Cola Despido - TV
★ Referencia 966503	**Bola De Dragón** — Categoría: TELEVISIÓN
965956	El Último Mohicano (principio)-CINE
965939	Terminator - CINE
965574	El Exorcista (Tubular Bells) - CINE
965639	D´Artacan Y Los 3 Mosqueperros
967267	Yo El Vaquilla - CINE
★ Referencia 965566	**Eres Un Cabrón Hijo P.** — Categoría: TELEVISIÓN
965002	Misión Imposible - CINE
967378	El Último Mohicano (final)- CINE

VIDEOJUEGOS

Nº Ref.	Título
967321	Mortal Kombat
★ Referencia 967095	**The Legend Of Zelda** — Categoría: VIDEOJUEGOS
966407	Crash Bandicoot
★ Referencia 965530	**Super Mario Bross.** — Categoría: VIDEOJUEGOS
966413	Manic Miner

Licencia: SGAERMV&M/503/04/8014



Relación Ref./Autores de las canciones:

6246: Iniesta Ojea Roberto; 5007: Bartolome Perez Casa; 5574: Mike Oldfield; 6174: Perez Garcia / Ortiz Alons; 6214: Escudero Gonzalez; 5865: Bart Claessen; 7120: Bridges Christopher Brian/mcmasters Keith; 6503: Salesses/azoulay; 5956: Trevor Jones; 5939: Brad Fielder; 5639: De Angelis Guido, De Angelis Maurizio, De Natale Cesare; 5002: Lalo Schifrin, Markowitz; 5566: South Park R. Parker; 6264: Morricone; 5530: Silvestri Alan

CREA TUS PROPIAS IMAGENES Y SALVAPANTALLAS

NOKIA - ALCATEL - ERICSSON - SAMSUNG - SONYERICSSON - SIEMENS





INSTRUCCIONES

1. Elige una IMAGEN.
2. Piensa en un TEXTO.
3. Envía MIPOSTAL96 REF. IMAGEN Y TU TEXTO al 7667

Ejemplo para recibir esta imagen: Escribe MIPOSTAL96 1027 Alfredo y lo envías al 7667.



Puesto	Título	Ref.	Categoría
= 1	The Legend Of Zelda	7095	VIDEOJUEGO
↑ 2	Zanarkand	6512	DANCE/TECHNO
↓ 3	Bola De Dragón	6503	TELEVISIÓN
= 4	Super Mario Bros.	5530	VIDEOJUEGO
↑ 5	Flying Free	6214	DANCE/TECHNO

HIMNOS
5007 Nacional De España
6700 La Internacional
6273 Centenario R. Madrid
7288 El Novio De La Mue..1

DANCE/TECHNO
7316 Insomnia
6541 Scorpia
6174 Groove 2.0
6270 Radical
5865 Infected

VIDEOJUEGOS
7321 Mortal Kombat
6407 Crash Bandicoot

NACIONAL
6246 Jesucristo García
7314 Tanto La Quería
7093 Son De Amores

INTERNACIONAL
6637 Bring Me To Life

CINE Y TELEVISIÓN
5566 Eres Un Cabrón HP
7120 2 Fast 2 Furious
5574 El Exorcista
6536 Shin Chan (estribillo)
5956 El Último Mohicano
5939 Terminator
7267 Yo El Vaquilla

Por SMS: Envía POLI96 y la referencia al 7667. Ejemplo: POLI96 7095

Debes tener configurado tu móvil para WAP

IMAGENES, PÍDELOS ASÍ DE FÁCIL:

NOKIA - ALCATEL - ERICSSON - SAMSUNG - SONYERICSSON - SIEMENS

Por SMS (mensaje): Envía IMAGEN96 y la referencia al 7667. Ejemplo: IMAGEN96 964910

Por TELÉFONO: Llama al 806.588.671, marca la referencia y tu número de teléfono.



LOGOS

NOKIA - ALCATEL - ERICSSON - SAMSUNG - SONYERICSSON - SIEMENS

Por SMS (mensaje): Envía LOGO96 y la referencia al 7667. Ejemplo: LOGO96 961214

Por TELÉFONO: Llama al 806.588.671, marca la referencia y tu número de móvil

961214	961177	961193
960991	961162	960765
961133	960890	961237

MILOGO

Se original y crea tus propios logos

1. Piensa en un TEXTO.
2. Elige un TIPO DE LETRA.
3. Elige un ICONO (si quieres).
4. Envía MILOGO96 TEXTO REF. LETRA REF.ICONO al 7667.

Ejemplo: Si escribes, MILOGO96 Miguel 104 311 y lo envías al 7667.

Recibes este fantástico logo en un instante:

TIPOS DE LETRA

Miguel 106	Miguel 104
101	Miguel 103
MIGUEL 112	MIGUEL 102
Miguel 109	Miguel 106
MIGUEL 111	Miguel 110



NOKIA: Los modelos que soportan logos, imágenes y tonos. TONOS, LOGOS e IMAGENES: ALCATEL (OT511, OT512, OT525 y OT715), ERICSSON (T39, T65 y T66), SAMSUNG (N500, N600, N620, R210S, T100, T108, T400 y V100 (logos solo como imagenes de mensaje)), SONYERICSSON (T68, T200, T300 y T600) y SIEMENS (A50, C45, S45, S55, C55, ME45, M50). Solo TONOS y LOGOS: ERICSSON (R520, T20e, T29s). Sólo TONOS: MOTOROLA (V50, V100, Timeport 250 y 260, C330, Talkabout 191,192,193 y T720), SAGEM (todos los modelos), PHILIPS (casi todos los modelos) y SAMSUNG (S300, V200, N100 y N300).

Tonos polifónicos validos para: NOKIA (6100, 7250, 3510i, 7210, 3650, 3300, 6800, 5100, 6650, 6610 y 7650), MOTOROLA (T720i y C350), PANASONIC (GD 87), SAGEM (MYX5m y MYX6), SAMSUNG (S300 y V200), SIEMENS (A56, C55, M55 y S55) y SONYERICSSON (P800 y T610).

Con el encargo el usuario autoriza a Teamovil S.L. a enviarle publicidad. Para cancelación: info@teamovil.es Teléfono de atención al cliente 902 88 77 38. Powered by Teamovil S.L. Apdo. de Correos 276, 03590 Altea

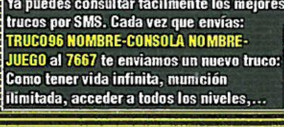
Precio por llamada: Red fija 1,06 Euros/min. (IVA incluido) - Red móvil 1,38 Euros/min.(IVA incluido). Coste SMS 0,90 Euros + IVA (2 mensajes necesarios para descargar Logos, Imágenes y Tonos)







Ya puedes consultar fácilmente los mejores trucos por SMS. Cada vez que envías: TRUCO96 NOMBRE-CONSOLA NOMBRE-JUEGO al 7667 te enviamos un nuevo truco: Como tener vida infinita, munición ilimitada, acceder a todos los niveles,...



Envía al 7667 por ejemplo:
TRUCO96 PS2 DMC2
TRUCO96 XBOX STEEL BATTALION
TRUCO96 PSX FIFA2003
TRUCO96 GAMECUBE RESIDENT EVIL





- Compañía: ELECTRONIC ARTS
- Desarrollador: WARTHOG
- Tipo de juego: ACCIÓN/ AVENT.
- Idioma: ÍNTEGRAMENTE EN CASTELLANO (TEXTO Y VOCES)

- Tarjeta de memoria: 9 BLOQUES
- Conexión GB Advance: NO
- Número de jugadores: 1

- Modos de juego: 1
- Escenarios: 13 FASES
- Datos: 101 CARTAS COLECCIONABLES

- Precio: 62,95 €
- A la venta: YA A LA VENTA

OK Nintendo Acción

Harry siempre vuelve por Navidad

HARRY POTTER: LA PIEDRA FILOSOFAL

Su primer libro no llegó a GameCube, pero tras el éxito de 'La Cámara Secreta', todos pedíamos su estreno.

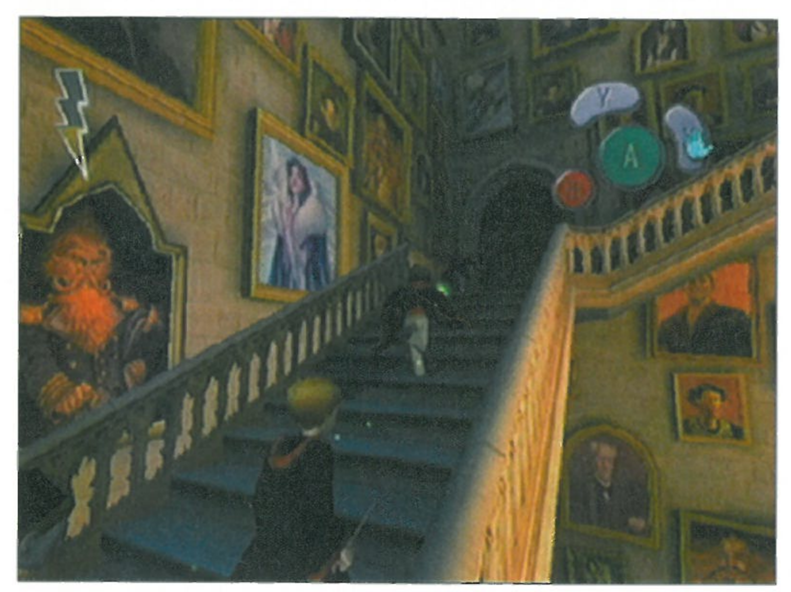
Después de lo bien que quedó «La Cámara Secreta», a los de EA se les ha ocurrido la feliz idea de llevar a GameCube el primer libro (y la película) del mago más famoso: «Harry Potter y la Piedra Filosofal» sólo salió para GBA, pero esta versión nos va a hacer disfrutar tanto como con el libro, la película y por supuesto el juego.

Los orígenes

Por si alguien no se ha leído todavía el libro (difícil) y no ha visto la película (imposible) tenéis que saber que está ambientado en el **primer año de Harry en la escuela de magia de Hogwarts,** y que vamos a ayudarle a descubrir sus habilidades para la magia, a conocer un montón de amigos (y enemigos), y a descubrir el misterio de la piedra filosofal. Todo ello **explorando y buscando cantidad de secretos** (que os harán mirar en todos los rincones y tras todas las puertas, con lo "pequeño" que es Hogwarts, encima...), luchando contra gnomos, trolls y fantasmas, asistiendo a las clases donde aprenderemos los hechizos, participando en minijuegos... Tanta variedad de acciones unido a la interesante trama principal aseguran diversión para mucho tiempo. Por si fuera poco, el juego seguirá la **mecánica de aventura 3D** (con plataformas, sigilo, Quidditch), que tan buenos resultados tuvo en la versión anterior; con el mismo sistema de control (con ítems y hechizos que se asignan a los botones, estilo Zelda) y un apartado técnico mejor todavía, con unos gráficos aún más nítidos y acabados (se nota que los chicos de Warthog han utilizado material de Eurocom, los diseñadores de «La Cámara...»).

Si todavía no eres fan...

Pero todo esto no serviría de nada si el juego no conservase el espíritu "Potter". **Durante la aventura os parecerá estar ante la peli,** tanto por la forma con que se han recreado a protagonistas y escenarios, como por que el juego se desarrolla exactamente como el film. Está claro, incluso si no os gusta Harry, cuando probéis éste, seguro que os convertís en su fan número 1. Ya lo veréis.



Aquí no hay fases ni mundos. El escenario es Hogwarts, una escuela que en realidad es un castillo gigantesco, reproducido con todo detalle, en el que os moveréis.



También hay toques de rol, como los cofres o chicos que nos venden ítems.



Todos las cosas que leísteis en el libro las haréis en el juego, hasta volar en escoba.

APRENDE, GANDALF

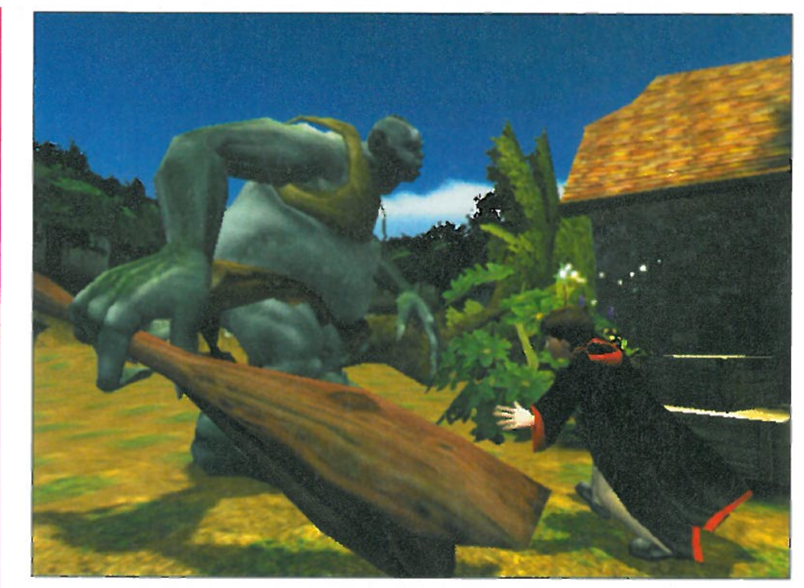
Si de algo puede presumir Harry es de su talento para la magia. Todo lo que hagamos, hasta luchar, será a base de hechizos.



¿Te convencen las prestaciones de la varita? Pues a estrenarla...



...que le vamos a dar mucho uso, hasta de antorcha.



Aunque la lucha no es uno de los aspectos que más abundan en el juego, cuando toca tirar de varita se complican mucho las cosas, y es que con enemigos como éste....

BRILLANTE El juego impresiona nada más verlo. Hasta la última habitación de Hogwarts ha sido recreada con total fidelidad y con un nivel de detalle muy bien definido. Además, los efectos de luz y los personajes redondean un entorno gráfico flipante.



En Hogwarts la magia está en todas partes. Hasta los libros cobran vida. Éste parece tener una clave importante.



También hay (aunque pocos) jefes finales del tamaño y aspecto de éste. Hala, a buscar el mejor hechizo para el animalito.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 93

▲ Coloristas, detallados y nítidos. De lo mejor del juego.

▼ Los enemigos no están tan bien como los protas.

SONIDO 91

▲ Las voces en castellano harán que te sumerjas de lleno en la película, esto... en el juego.

▼ La música no acaba de acompañar en momentos puntuales del juego.

JUGABILIDAD 91

▲ La variedad es uno de sus puntos fuertes. ¡Hay tantos secretos por descubrir!

▼ Tendréis algunos problemas con el sistema de cámaras.

DURACIÓN 90

▲ Os llevará tiempo acabarlo, salvo si ya sois expertos.

▼ Tan solo tiene el modo principal. Se queda cortito.

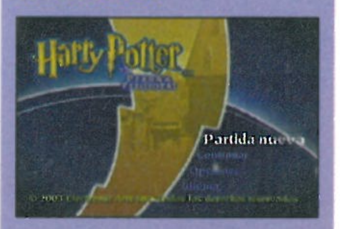
TOTAL 91



▲ Sentirse el **protagonista** de "La Piedra Filosofal". El **aspecto gráfico.**

▼ Solo cuenta con un modo de juego, **no hay extras ni multijugador.**

VALORACIÓN



HARRY HA VUELTO

No salió en su momento, pero no podíamos quedarnos sin la primera parte en GC. Aunque resulta un poco raro jugar con la primera aventura después de la segunda, si no os importa el guión descubriréis un gran juego de aventuras que sabrá satisfacer a fans y no tan fans. Al fin y al cabo no podíamos quedarnos sin nuestra ración anual de Potter, éste por partida doble.

EL RANKING

1. Zelda: The Wind Waker
2. Metroid Prime
3. Starfox Adventures

A pesar de ser un gran juego, por muy mago que sea Harry no puede competir con las grandes aventuras de Cube del calibre de Zelda o Metroid. Aún así, muy recomendable.

FICHA TÉCNICA





- Compañía: ELECTRONIC ARTS
- Desarrollador: EA GAMES
- Tipo de juego: ACCIÓN 3D
- Idioma: CASTELLANO (TEXTOS)

- Tarj. de memoria: 8 BLOQUES
- Conexión GB Advance: NO
- Número de jugadores: 1-4

- Niveles: 10 ESCENARIOS
- Misiones: 5 CADA ESCENARIO
- Modos: 1 + MULTIJUGADOR

- Precio: 63,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

OK Nintendo Acción

Cuéntale tus batallitas al abuelo

MEDAL OF HONOR RISING SUN

Si estás cansado de suspender Historia, coge el mando y sé tú el protagonista de la Segunda Guerra Mundial.

Después del fenomenal sabor de boca que nos dejó «Medal of Honor: Frontline», y teniendo en cuenta la ya más que contrastada experiencia de EA con los shooters, seguro que el nuevo «Rising Sun» nos va a hacer disfrutar de lo lindo.

Para empezar, los desarrolladores se han comprometido con la Historia. El veterano capitán Dale Dye y el Congreso Medal of Honor han colaborado para conservar con todo detalle el espíritu de la Segunda Guerra Mundial. Lo agradeceréis en detalles como los uniformes, las armas, los vehículos, los tanques, la flota... y sobre todo cuando os metáis de lleno en **escenas ya míticas del conflicto** (y algunas del cine): el ataque de los japoneses sobre Pearl Harbour, el puente sobre el río Kwai, la caída de Filipinas... Vamos, que se podría decir que estamos ante el **juego oficial de la Segunda Guerra Mundial.**

¡No me siento los dedos!

Pero claro, no solo de historia vive el juego. «MOH: Rising Sun» va a hacer que no dejes tranquilo el pad ni un segundo. Los **diez escenarios se dividen en unas 50 misiones,** y dispondremos de cerca de 20 armas para intentar cumplir todos los objetivos imaginables en una guerra: penetrar en las líneas enemigas, rescatar compañeros, cubrir a la flota americana de ataques aéreos, destruir las redes de comunicación del ejército rival... y todo ello frente a unas tropas enemigas que os van a poner las cosas chungas ya en el primer nivel. El **control ha mejorado** desde la entrega anterior y el aspecto técnico casi parece sacado de las películas bélicas: bellas ciudades de mitad de siglo, enormes selvas, explosiones casi reales y una música que combina los momentos de acción con los más dramáticos.

Si hay que reprocharle algo (aparte de las voces en inglés) es que se ven más polígonos de la cuenta, pero el título es tan real que en realidad no importa mucho. ¿Habéis probado a completar las misiones **cooperando con un amigo? ¿Y la batalla para cuatro?** No lo dudes, ahora serás tú quien le cuente tus propias batallitas al abuelo. ¡Qué divertido!



Los enemigos son más listos de lo que parecen. Aquí cuatro de ellos nos ignoran para rodear a un compañero desarmado.



Las misiones se van haciendo más largas y difíciles. En la selva habrá que navegar, pegarse largas caminatas a pie, huir...

MUY REAL **Sus gráficos realistas, la música, la cantidad de objetivos y su fiel recreación de la Historia, hacen de este juego un título irresistible.**

DE TURISMO POR EL GLOBO

Los escenarios lucen un nivel de realismo increíble. Selvas, mares, puentes, interiores de barcos, y sobre todo las ciudades, te dejan impresionado al ir avanzando.



Los paisajes destruidos también forman parte de la guerra.

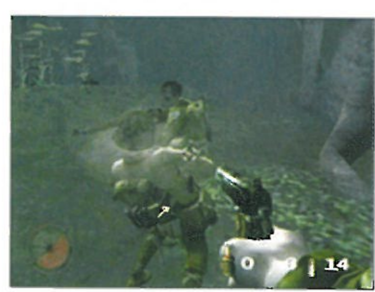


Estas vistas, además de bonitas, son ideales para abrir caminos.

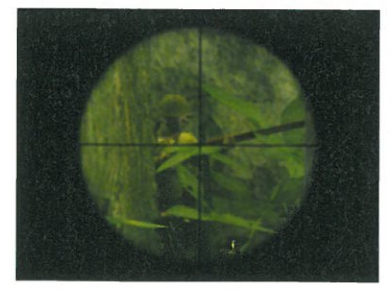


¿Qué mejor manera para comenzar que en plena batalla de Pearl Harbour? Las escenas son espectaculares, pero no os entretengáis mirando. ¡Hay que actuar, chicos!





Los enemigos utilizarán camuflaje para saltar de entre las ramas en plena noche.



El rifle de francotirador no hace mucho ruido. Ideal para no descubrirnos.



Siempre tenemos que estar alerta. Los enemigos siempre aparecen por sorpresa.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 92
▲ Excelentes escenarios y efectos totalmente realistas.

▼ Se ven más polígonos de lo que sería deseable. No hay cambios respecto al motor de juego de «Frontline».

SONIDO 88
▲ Perfecta ambientación. ¡Estás en zona de guerra!

▼ Las voces en inglés. Nos quedamos a la mitad...

JUGABILIDAD 91
▲ La acción te sumerge en plena invasión del Pacífico, con objetivos muy variados.

▼ Se tarda algo de tiempo en hacerse con el control.

DURACIÓN 94
▲ 10 escenarios, 50 objetivos, multijugador... Muyyyyy largo.

▼ ¿Por qué no un modo cooperativo para cuatro?

TOTAL 93

▲ **Escenarios.** Ambientación Duración y dificultad.

▼ Las **voces en inglés.** Alguna novedad en el motor gráfico (es idéntico a la entrega anterior).

VALORACIÓN



LA GUERRA TE LA CUENTA TU CUBE

No hace falta que seas un fan de las películas bélicas para que enseguida te pirres por este nuevo «Medal of Honor». Sólo hace falta un pelín de interés por la Historia y que al menos hayas visto alguna peli así en plan 'Pearl Harbour', y del resto se encargará su variado desarrollo, elevado realismo y excelente ambientación.

EL RANKING

1. Star Wars: Rebel Strike
2. Time Splitters 2
3. Medal of Honor: Rising Sun

La fuerza acompaña a «Star Wars», y «Time Splitters» gana a «Medal» por su originalidad y nivel técnico. Pero si te va la cosa bélica, y te "pone" la Historia, te recomendamos «Rising Sun».



LOGOS TONOS envía MM16 + un espacio y el código del logo o tono + un espacio y la marca de tu móvil > al 7494

O LLAMA AL TLFNO 806 52 61 33

LOGOS

21083, 30111, 21012, 16222, 09013, 09016, 29087, 50111, 03110, 30002, 27026, 20138, 30023

SALVAPANTALLAS

75007, 75151, 75157, 75019, 75022, 75002, 75011, 75012, 75352, 75010, 75112

MELODÍAS

54391	Son de amores Andy y Lucas
54407	Tengo Queco
55058	Cara al sol Himno
54210	Fiesta pagana Mago de oz
55011	Himno de España Himnos
62073	Shin Chan Tv
55024	Himno de la Legion Himno
62023	Simpsons tv
51005	El Exorcista cine
54353	Papi Chulo El chombo
54276	Ni mas ni menos Los Chichos
53384	vederti danzare Pr. feat. Marvin
54394	No es lo mismo Alejandro Sanz
54388	La madre de Jose Canto d loco
68014	Hala Madrid himno
59743	Where is the love Black Eyed P
68002	Cant del Barca himno
62027	Fraggle rock tv
59608	8 mile Eminem
59168	No woman no cry Bob marley
51027	Mission impossible cine
60570	Bring to life Evanescence
62039	Rasca y pica tv
54387	Loca Malena Gracia
51021	La Pantera rosa cine
68030	Centenario Real Madrid Himno
59709	Crazy in love Beyonce
54400	Tanto la queria Andy y Lucas
51003	El bueno el feo y el malo cine
53205	Samba adagio Safri duo
68004	Athletic de Bilbao himno
57005	Tarzan Grito
53362	Giulia Dj Lasha
54368	Bye bye David Civera
62096	Las tapitas Anuncio Once
53240	Lethal industry DJ Tiesto
54274	Hasta que el... Mago de Oz
53014	Ecuador Sash
53237	Universe Chasis
65021	Paquito chocolatero yeye
55022	Els segadors Himno
55059	Asturias Patria querida Himno
54275	Me muero por c... Alex Ubago
60238	Nothing Else Matters Metallica
59045	Tubular bells Mike oldfield
72107	Braveheart DJ Sakin
68001	Atletico de Madrid himno
54402	Rosas y espinas David Bisbal
59706	Get busy Sean Paul
62007	El equipo A tv
60024	The final countdown Europe
59626	In Da Club 50 Cent
62029	Verano azul tv
51075	Gladiator cine
55060	Guardia Civil Himno
62005	Coche fantastico 2 tv
51000	Star wars darth vader cine
55025	Partido Popular Himno
54395	Los Serrano Fran Perea
60213	The Trooper Iron Maiden
68015	Real Sociedad himno
54231	A dios le pido Juanes
54272	Danza del fuego Mago de Oz
53221	Infected Barthez
72191	Mortal kombat Techno syndrome
61048	Hey boy hey girl Chemical Brothers
60278	Desenchantee Kate Ryan
60118	In the end Linking park
51036	Titanic cine
60013	Number of the beast Iron maiden
60012	Sweet child of mine Guns n roses
50009	La internacional tradicional
54180	Chiquilla Seguridad social
59741	White flag Dido
62094	Mas que nada Tanga girls
60611	Going under Evanescence
51111	Pulp fiction Theme
59604	Lose Yourself Eminem
53252	Insomnia Faithless
53257	Never Again Milk Inc
53009	Freestyler Boomfunk Mc
53199	On the move Barthez
53262	Suburban train DJ Tiesto
62065	MTV anuncio
60004	Highway to hell Acdc
60045	Satisfaction Rolling Stones
60015	Enter sandman Metallica
60078	Moonlight Shadow M. Old.
51113	May it Be Sr de los anillos
53060	Cafe del mar Energy 52
61012	Breathe Prodigy
54371	Nunca debi enamorarme
59765	Crashed the w... Busted
59764	Yes Beyonce
59763	Patiently waiting 50 Cent
53387	I cant let you go Ian Van
60642	Fever Star sailor
59762	Ooh wee Mark Ronson
59761	Flip reverse Blazin Squad
59760	Got some teeth Obie Trice
59759	Jumpin Liberty X
59758	Into you Fabolous FT

polifónicas
logos
tonos
juegos
fotos
salvapantallas
animaciones
concursos
ordenadores...

www.movilgalaxy.com

polifónicos

Envía TP32 + un espacio y el código del tono > al 7494

O llama al 806 52 60 61

BUSCATONOS — PON EL TONO QUE SIEMPRE HAS QUERIDO EN TU MÓVIL. SI NO VES LO QUE BUSCAS ENVÍA TP32 + UN ESPACIO Y UNA PALABRA PARA LA BÚSQUEDA > AL 7494

82652	FIESTA PAGANA	MAGO DE OZ
83796	LA MADRE DE JOSE	EL CANTO DEL LOCO
80017	MISSION IMPOSSIBLE	FILM
83599	PAPI CHULO	EL CHOMBO
80025	THE SIMPSONS	THEME
83584	BRING ME TO LIFE	EVANESCENCE
83188	REAL MADRID	HIMNO OFICIAL
83228	SAMBA ADAGIO	SAFRI DUO
80726	NO WOMAN NO CRY	BOB MARLEY
82935	NOCHES DE BOHEMIA	NAVAJITA PLATEA
83604	LOCA	MALENA GRACIA
83808	HIMNO DE ESPAÑA	HIMNO
82172	BARCELONA	HIMNO OFICIAL
81689	ROSAS Y ESPINAS	DAVID BISBAL
83662	CRAZY IN LOVE	BEYONCE & JAY Z
80277	NOTHING ELSE MATTERS	METALLICA
80001	IN DA CLUB	50 CENT
80024	THE MATRIX	FILM
80143	PINK PANTHER	THEME
80096	PULP FICTION	FILM
82380	DAME VENENO	LOS CHUNGUITOS
80269	FREESTYLER	BOMFUNK MCS
80093	EQUADOR	SASH
83675	FLIGHT 673	DJ TIESTO
80298	MASTER OF PUPPETS	METALLICA
83914	NO ES LO MISMO	ALEJANDRO SANZ
80002	LOSE YOURSELF	EMINEM
80043	THE TERMINATOR	FILM
80472	EVERY BREATH YOU TAKE	THE POLICE
80065	FRIENDS	THEME
83658	STAR WARS	JOHN WILLIAMS
83856	20 DE ENERO	LA OREJA DE VAN GOGH
80108	BENNY HILL	THEME
80056	INSOMNIA	FAITHLESS
83655	THUNDERS TRUCK	ACDC
82835	MIÉNTEME	D. BISBAL Y E. GADEL
80293	ITS MY LIFE	BON JOVI
82004	A DIOS LE PIDO	JUANES
81690	BYE BYE	DAVID CIVERA
82430	DEVUÉLVEME LA VIDA	ANTONIO OROZCO
83850	LAS TAPITAS	ANUNCIO ONCE
83849	MOLINOS DE VIENTO	MAGO DE OZ
80239	FINAL COUNTDOWN	EUROPE
81684	MUNDIAN TO BACH KE	PANJABI MC
80174	EXPEDIENTE X	TELEVISION
83883	FRAGGLE ROCK	TELEVISION
83580	WEEKEND	SCOOTER
83290	SIN MIEDO A NADA	ALEX UBAGO & AMAIA
80406	TAKE ON ME	A-HA
80642	ENJOY THE SILENCE	DEPECHE MODE
82124	ATLETICO DE MADRID	HIMNO OFICIAL
80044	ROCKY	FILM
80045	WITHOUT ME	EMINEM
83797	MAS QUE NADA	TANGA GIRLS
83902	SON DE AMORES	ANDY Y LUCAS
82123	ATHLETIC DE BILBAO	HIMNO OFICIAL
80062	IN THE END	LINKIN PARK
83585	LIBERTINE	KATE RYAN
83598	MARIPOSA TRAICIONERA	MANA
80014	JAMES BOND	FILM
81685	TU ES FOUTU	IN-GRID
80041	HEAVEN	DJ SAMMY FEAT. YARON
83642	NO TE ESCAPARAS	HOMBRES G
82740	MALDITO DUENDE	HEROES DEL SILENCIO
83809	GUARDIA CIVIL	HIMNO
80067	BELISSIMA	DJ QUICKSILVER
83786	DESENCHANTEE	KATE RYAN
83609	VEN VEN VEN	SEX BOMB
80197	SANDSTORM	DARUDE
82284	COLOR ESPERANZA	DIEGO TORRES
80125	MORTAL KOMBAT	FILM
81687	PUEDES CONTAR CONMIGO	LA O VAN GOGH
82361	CHIHUAHUA	DJ BOBO
83834	LA ABEJA MAYA	TELEVISION
80111	SWEET CHILD OF MINE	GUNS AND ROSES
82813	MI JEFE	MOJINOS ESCOZIOS
80336	MACGYVER	THEME
83907	SLOW	KYLIE MINOGUE
82440	DIME	BETH
82886	NI MÁS, NI MENOS	LOS CHICHOS
83863	FALLIN HIGH	SAFRI DUO
80554	ONE MORE TIME	DAFT PUNK
80091	20TH CENTURY FOX	FILM
83650	SAINT ANGER	METALLICA
81664	CHILDREN	ROBERT MILES
81691	JALEO	RICKY MARTIN
83918	WHERE IS THE LOVE	BLACK EYED PEAS
83873	GOING UNDER	EVANESCENCE
82364	CHIQUILLA	SEGURIDAD SOCIAL
84057	EN TU CRUZ ME CLAVASTE	CHENOA
83635	CAPRICHOSA	CHAYANNE
83530	AXEL F 2003	DJ MURPHY BROWN
83820	SEXED UP	ROBBIE WILLIAMS
80405	I CAN'T GET NO SATIS...	ROLLING STONES
82092	DÍGALE	DAVID BISBAL
80003	UNFORGIVEN	METALLICA
84051	JOGI	PANJABI MC
84050	ENTER SANDMAN	METALLICA
84049	GET IT TOGETHER	SEAL
84047	ROSAS	LA OREJA DE VAN GOGH
84046	HASIENDO EL AMOR	DINIO
84045	JENNY FROM THE BLOCK	JENIFER LOPEZ
84044	LAYLA	ERIC CLAPTON
84043	LA FAMILIA MUNSTER	TELEVISION
84042	SK8ER BOI	AVRIL LAVIGNE
84041	SATISFACTION	BENNY BENASSI
83886	HEIDI	TELEVISION
83661	BUFFY THE VAMPIRE SLAYER	THEME
83927	SOMEWHERE I BELONG	LINKING PARK
80217	TORRENTE	SANTIAGO SEGURA
82436	OUT OF SPACE	THE PRODIGY
80321	ALIVE	SONIQUE
83667	TOP GUN	FILM
80137	EL PRINCIPE DE BEL AIR	TELEVISION
83844	BILLY JEAN	MICHAEL JACKSON
83933	EYES OF THE TRUTH (MATRIX R)	ENIGMA
83578	NUMB	LINKIN PARK
80029	JUST CANT GET ENOUGH	DEPECHE MODE
83921	VIVA LA NOCHE	AINOHA
83648	QUE VUELVA YA GEORGIE DAN	C CANALLA
80012	VUELA MUY ALTO	JERRY RIVERA
83814	HIPNOTIZADAS	LUNAE
83836	STARGATE	THEME
80131	AMOR AMOR AMOR	LUIS MIGUEL
83586	SUPERMAN	EMINEM
83619	AZZURRO	ADRIANO CELENTANO
83905	FINALLY	CE CE PENISTON
83858	SCOTLAND THE BRAVE	POPULAR ESCOCESA
80051	GIVE UNTO ME	EVANESCENSE
83884	MY WORLD	AVRIL LAVIGNE
80078	BAD DAY	REM
83638	JURAMENTO	RICKY MARTIN
83885	HOY	GLORIA ESTEFAN
83654	RATONCITOS COLORADOS	ANDY Y LUCAS
83605	CALENDAR GIRL	NEIL SEDAKA

SI TIENES ALGUNA SUGERENCIA PARA NUESTRO PRÓXIMO NÚMERO>> ENVÍA PEDIDO + ESPACIO + UNA DESCRIPCIÓN DE LO QUE QUIERES AL 7494. *Precio sms: 0,9 €/men. *Precio max min 806: 1,06 € r.f. 1,357 € r.m. Apd. Correos 3119 - 41003 Sevilla Número de atención al ... GD87 SAMSUNG SGH-N620 SGH-T100 SIEMENS M55 C55 S55 SL55 U10 SONYERICKSON P800 T610BT618 MMS>> MOTOROLA A830 E380 E390 T720 T720i V300 V600 NOKIA 3300 3510i 3650 5100 6100 6220 6610 6800 7210 7250 7250i 7650 8910i N-GAGE PANASONIC GD87 SHARP GX10 SONYERICSSON ... MEGAJUEGOS NOKIA 3650 7650 7210, 6100 3510i 3410 MOTOROLA T720 SIEMENS S55 SHARP Gx10. Polifónicos, juegos y mms necesitan varios mensajes para su descarga. Logos y tonos se descargan con un solo mensaje. Marvel, X-Men and related characters: TM & © 2003 Marvel Characters, Inc. ...



101 NUMEL

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

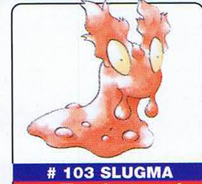
Tipo	Fuego/Tierra
Rubí	Habilidad 1 Despiste
Zafiro	Habilidad 2 —



102 CAMERUPT

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Fuego/Tierra
Rubí	Habilidad 1 Escudo Magma
Zafiro	Habilidad 2 —



103 SLUGMA

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Fuego
Rubí	Habilidad 1 Cuerpo Llama
Zafiro	Habilidad 2 Escudo Magma



104 MAGCARGO

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Fuego/Roca
Rubí	Habilidad 1 Cuerpo Llama
Zafiro	Habilidad 2 Escudo Magma

105 TORKOAL

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Fuego
Rubí	Habilidad 1 Humo Blanco
Zafiro	Habilidad 2 —

POKé…

EDIC… ZAF…



http://pokemon.nintendo.es





111 GRUMPIG

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Psíquico
Rubí	Habilidad 1 Sebo
Zafiro	Habilidad 2 Ritmo Propio



112 SANDSHREW

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Tierra
Rubí	Habilidad 1 Velo Arena
Zafiro	Habilidad 2 —



113 SANDSLASH

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Tierra
Rubí	Habilidad 1 Velo Arena
Zafiro	Habilidad 2 —



114 SPINDA

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Normal
Rubí	Habilidad 1 Ritmo Propio
Zafiro	Habilidad 2 —

115 SKARMORY

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Acero/Volador
Rubí	Habilidad 1 Vista Lince
Zafiro	Habilidad 2 Robustez



116 TRAPINCH

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Tierra
Rubí	Habilidad 1 Corte Fuerte
Zafiro	Habilidad 2 Trampa Arena



117 VIBRAVA

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Tierra/Dragón
Rubí	Habilidad 1 Levitación
Zafiro	Habilidad 2 —

118 …

MARCA AQUÍ …

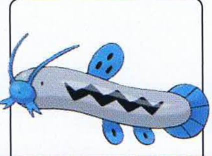
Tipo	
Rubí	
Zafiro	



126 SOLROCK

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Roca/Psíquico
Rubí	Habilidad 1 Levitación
Zafiro	Habilidad 2 —



127 BARBOACH

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Agua/Tierra
Rubí	Habilidad 1 Despiste
Zafiro	Habilidad 2 —



128 VHISCASH

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Agua/Tierra
Rubí	Habilidad 1 Despiste
Zafiro	Habilidad 2 —



129 CORPHISH

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Agua
Rubí	Habilidad 1 Corte Fuerte
Zafiro	Habilidad 2 Caparazón



130 CRAWDAUNT

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Agua/Siniestro
Rubí	Habilidad 1 Corte Fuerte
Zafiro	Habilidad 2 Caparazón



131 BALTOY

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Tierra/Psíquico
Rubí	Habilidad 1 Levitación
Zafiro	Habilidad 2 —



132 CLAYDOLL

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Tierra/Psíquico
Rubí	Habilidad 1 Levitación
Zafiro	Habilidad 2 —



133 …

MARCA AQUÍ …

Tipo	
Rubí	
Zafiro	



141 MILOTIC

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Agua
Rubí	Habilidad 1 Escama Espora
Zafiro	Habilidad 2 —



142 CASTFORM

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Normal
Rubí	Habilidad 1 Predicción
Zafiro	Habilidad 2 —



143 STARYU

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Agua
Rubí	Habilidad 1 Iluminación
Zafiro	Habilidad 2 Cura Natural



144 STARMIE

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Agua/Psíquico
Rubí	Habilidad 1 Iluminación
Zafiro	Habilidad 2 Cura Natural



145 KECLEON

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Normal
Rubí	Habilidad 1 Cambio Color
Zafiro	Habilidad 2 —



146 SHUPPET

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Fantasma
Rubí	Habilidad 1 Insomnio
Zafiro	Habilidad 2 —



147 BANETTE

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Fantasma
Rubí	Habilidad 1 Insomnio
Zafiro	Habilidad 2 —

148 …

MARCA AQUÍ …

Tipo	
Rubí	
Zafiro	



156 PIKACHU

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Eléctrico
Rubí	Habilidad 1 Electricidad Estática
Zafiro	Habilidad 2 —



157 RAICHU

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Eléctrico
Rubí	Habilidad 1 Electricidad Estática
Zafiro	Habilidad 2 —



158 PSYDUCK

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Agua
Rubí	Habilidad 1 Humedad
Zafiro	Habilidad 2 Aclimatación



159 GOLDUCK

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Agua
Rubí	Habilidad 1 Humedad
Zafiro	Habilidad 2 Aclimatación



160 WYNAUT

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Psíquico
Rubí	Habilidad 1 Sombratrampa
Zafiro	Habilidad 2 —



161 WOBBUFFET

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Psíquico
Rubí	Habilidad 1 Sombratrampa
Zafiro	Habilidad 2 —



162 NATU

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Psíquico/Volador
Rubí	Habilidad 1 Sincronía
Zafiro	Habilidad 2 Madrugar

16…

MARCA AQUÍ …

Tipo	P…
Rubí	
Zafiro	



171 SNORUNT

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Hielo
Rubí	Habilidad 1 Foco Interno
Zafiro	Habilidad 2 —



172 GLALIE

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Hielo
Rubí	Habilidad 1 Foco Interno
Zafiro	Habilidad 2 —



173 SPHEAL

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Hielo/Agua
Rubí	Habilidad 1 Sebo
Zafiro	Habilidad 2 —



174 SEALEO

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Hielo/Agua
Rubí	Habilidad 1 Sebo
Zafiro	Habilidad 2 —



175 WALREIN

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Hielo/Agua
Rubí	Habilidad 1 Sebo
Zafiro	Habilidad 2 —



176 CLAMPERL

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Agua
Rubí	Habilidad 1 Caparazón
Zafiro	Habilidad 2 —



177 HUNTAIL

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Agua
Rubí	Habilidad 1 Nado Rápido
Zafiro	Habilidad 2 —

178 …

MARCA AQUÍ …

Tipo	
Rubí	
Zafiro	



186 KINGDRA

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Agua/Dragón
Rubí	Habilidad 1 Nado Rápido
Zafiro	Habilidad 2 —



187 BAGON

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Dragón
Rubí	Habilidad 1 Cabeza Roca
Zafiro	Habilidad 2 —

188 SHELGON

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

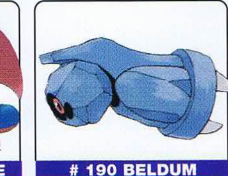
Tipo	Dragón
Rubí	Habilidad 1 Cabeza Roca
Zafiro	Habilidad 2 —



189 SALAMENCE

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Dragón/Volador
Rubí	Habilidad 1 Intimidación
Zafiro	Habilidad 2 —



190 BELDUM

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Acero/Psíquico
Rubí	Habilidad 1 Cuerpo Puro
Zafiro	Habilidad 2 —



191 METANG

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Acero/Psíquico
Rubí	Habilidad 1 Cuerpo Puro
Zafiro	Habilidad 2 —



192 METAGROSS

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Acero/Psíquico
Rubí	Habilidad 1 Cuerpo Puro
Zafiro	Habilidad 2 —

193 …

MARCA AQUÍ …

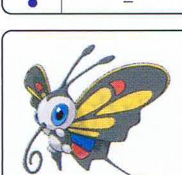
Tipo	
Rubí	
Zafiro	







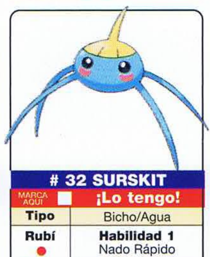

# 01 TREECKO	# 02 GROVYLE	# 03 SCEPTILE	# 04 TORCHIC	# 05 COMBUSKEN	# 06 BLAZIKEN	# 07 MUDKIP	# 08 MA
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!	MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!	MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!	MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!	MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!	MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!	MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!	MARCA AQUÍ
Tipo: Planta	Tipo: Planta	Tipo: Planta	Tipo: Fuego	Tipo: Fuego/Lucha	Tipo: Fuego/Lucha	Tipo: Agua	Tipo
Rubí ● Habilidad 1: Espesura	Rubí ● Habilidad 1: Espesura	Rubí ● Habilidad 1: Espesura	Rubí ● Habilidad 1: Mar Llamas	Rubí ● Habilidad 1: Mar Llamas	Rubí ● Habilidad 1: Mar Llamas	Rubí ● Habilidad 1: Torrente	Rubí ●
Zafiro ● Habilidad 2: —	Zafiro ● Habilidad 2: —	Zafiro ● Habilidad 2: —	Zafiro ● Habilidad 2: —	Zafiro ● Habilidad 2: —	Zafiro ● Habilidad 2: —	Zafiro ● Habilidad 2: —	Zafiro ●



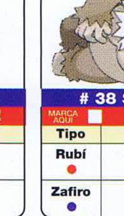





# 16 BEAUTIFLY	# 17 CASCOON	# 18 DUSTOX	# 19 LOTAD	# 20 LOMBRE	# 21 LUDICOLO	# 22 SEEDOT	# 23 N
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!	MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!	MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!	MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!	MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!	MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!	MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!	MARCA AQUÍ
Tipo: Bicho/Volador	Tipo: Bicho	Tipo: Bicho/Veneno	Tipo: Agua/Planta	Tipo: Agua/Planta	Tipo: Agua/Planta	Tipo: Planta	Tipo: Pl
Rubí ● Habilidad 1: Enjambre	Rubí ● Habilidad 1: Mudar	Rubí ● Habilidad 1: Polvo Escudo	Rubí — Habilidad 1: Cura Lluvia	Rubí — Habilidad 1: Cura Lluvia	Rubí — Habilidad 1: Cura Lluvia	Rubí ● Habilidad 1: Madrugar	Rubí ●
Zafiro ● Habilidad 2: —	Zafiro ● Habilidad 2: —	Zafiro ● Habilidad 2: —	Zafiro ● Habilidad 2: Nado Rápido	Zafiro ● Habilidad 2: Nado Rápido	Zafiro ● Habilidad 2: Nado Rápido	Zafiro — Habilidad 2: Clorofila	Zafiro

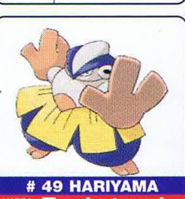







# 31 GARDEVOIR	# 32 SURSKIT	# 33 MASQUERAIN	# 34 SHROOMISH	# 35 BRELOOM	# 36 SLAKOTH	# 37 VIGOROTH	# 38 S
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!	MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!	MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!	MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!	MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!	MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!	MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!	MARCA AQUÍ
Tipo: Psíquico	Tipo: Bicho/Agua	Tipo: Bicho/Volador	Tipo: Planta	Tipo: Planta/Lucha	Tipo: Normal	Tipo: Normal	Tipo
Rubí ● Habilidad 1: Rastro	Rubí ● Habilidad 1: Nado Rápido	Rubí ● Habilidad 1: Intimidación	Rubí ● Habilidad 1: Efecto Espora	Rubí ● Habilidad 1: Efecto Espora	Rubí ● Habilidad 1: Ausente	Rubí ● Habilidad 1: Espíritu Vital	Rubí ●
Zafiro ● Habilidad 2: Sincronía	Zafiro ● Habilidad 2: —	Zafiro ● Habilidad 2: —	Zafiro ● Habilidad 2: —	Zafiro ● Habilidad 2: —	Zafiro ● Habilidad 2: —	Zafiro ● Habilidad 2: —	Zafiro ●






# 46 LOUDRED	# 47 EXPLOUD	# 48 MAKUHITA	# 49 HARIYAMA	# 50 GOLDEEN	# 51 SEAKING	# 52 MAGIKARP	# 53 GY
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!	MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!	MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!	MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!	MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!	MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!	MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!	MARCA AQUÍ
Tipo: Normal	Tipo: Normal	Tipo: Lucha	Tipo: Lucha	Tipo: Agua	Tipo: Agua	Tipo: Agua	Tipo: A
Rubí ● Habilidad 1: Insonorizar	Rubí ● Habilidad 1: Insonorizar	Rubí ● Habilidad 1: Agallas	Rubí ● Habilidad 1: Agallas	Rubí ● Habilidad 1: Nado Rápido	Rubí ● Habilidad 1: Nado Rápido	Rubí ● Habilidad 1: Nado Rápido	Rubí ●
Zafiro ● Habilidad 2: —	Zafiro ● Habilidad 2: —	Zafiro ● Habilidad 2: Sebo	Zafiro ● Habilidad 2: Sebo	Zafiro ● Habilidad 2: Velo Agua	Zafiro ● Habilidad 2: Velo Agua	Zafiro ● Habilidad 2: —	Zafiro ●





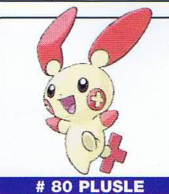




# 61 SKITTY	# 62 DELCATTY	# 63 ZUBAT	# 64 GOLBAT	# 65 CROBAT	# 66 TENTACOOL	# 67 TENTACRUEL	# 68 S
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!	MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!	MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!	MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!	MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!	MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!	MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!	MARCA AQUÍ
Tipo: Normal	Tipo: Normal	Tipo: Veneno/Volador	Tipo: Veneno/Volador	Tipo: Veneno/Volador	Tipo: Agua/Veneno	Tipo: Agua/Veneno	Tipo: Sin
Rubí ● Habilidad 1: Gran Encanto	Rubí ● Habilidad 1: Gran Encanto	Rubí ● Habilidad 1: Foco Interno	Rubí ● Habilidad 1: Foco Interno	Rubí ● Habilidad 1: Foco Interno	Rubí ● Habilidad 1: Lodo Líquido	Rubí ● Habilidad 1: Lodo Líquido	Rubí —
Zafiro ● Habilidad 2: —	Zafiro ● Habilidad 2: —	Zafiro ● Habilidad 2: —	Zafiro ● Habilidad 2: —	Zafiro ● Habilidad 2: —	Zafiro ● Habilidad 2: Cuerpo Puro	Zafiro ● Habilidad 2: Cuerpo Puro	Zafiro ●









# 76 MEDITITE	# 77 MEDICHAM	# 78 ELECTRIKE	# 79 MANECTRIC	# 80 PLUSLE	# 81 MINUN	# 82 MAGNEMITE	# 83 MA
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!	MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!	MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!	MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!	MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!	MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!	MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!	MARCA AQUÍ
Tipo: Lucha/Psíquico	Tipo: Lucha/Psíquico	Tipo: Eléctrico	Tipo: Eléctrico	Tipo: Eléctrico	Tipo: Eléctrico	Tipo: Eléctrico/Acero	Tipo: E
Rubí ● Habilidad 1: Energía Pura	Rubí ● Habilidad 1: Energía Pura	Rubí ● Habilidad 1: Electricidad Estática	Rubí ● Habilidad 1: Electricidad Estática	Rubí ● Habilidad 1: Más	Rubí ● Habilidad 1: Menos	Rubí ● Habilidad 1: Imán	Rubí ●
Zafiro ● Habilidad 2: —	Zafiro ● Habilidad 2: —	Zafiro ● Habilidad 2: Pararrayos	Zafiro ● Habilidad 2: Pararrayos	Zafiro ● Habilidad 2: —	Zafiro ● Habilidad 2: —	Zafiro ● Habilidad 2: Robustez	Zafiro ●





# 91 BELLOSSOM	# 92 DODUO	# 93 DODRIO	# 94 ROSELIA	# 95 GULPIN
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!	MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!	MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!	MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!	MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo: Planta	Tipo: Normal/Volador	Tipo: Normal/Volador	Tipo: Planta/Veneno	Tipo: Veneno
Rubí ● Habilidad 1: Clorofila	Rubí ● Habilidad 1: Madrugar	Rubí ● Habilidad 1: Madrugar	Rubí ● Habilidad 1: Cura Natural	Rubí ● Habilidad 1: Viscosidad
Zafiro ● Habilidad 2: —	Zafiro ● Habilidad 2: Fuga	Zafiro ● Habilidad 2: Fuga	Zafiro ● Habilidad 2: Punto Tóxico	Zafiro ● Habilidad 2: Lodo Líquido










…SHTOMP	# 09 SWAMPERT	# 10 POOCHYENA	# 11 MIGHTYENA	# 12 ZIGZAGOON	# 13 LINOONE	# 14 WURMPLE	# 15 SILCOON
…o tengo!	MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!	MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!	MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!	MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!	MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!	MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!	MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
…gua/Tierra	Tipo: Agua/Tierra	Tipo: Siniestro	Tipo: Siniestro	Tipo: Normal	Tipo: Normal	Tipo: Bicho	Tipo: Bicho
…bilidad 1 Torrente	Rubí ● Habilidad 1: Torrente	Rubí ● Habilidad 1: Fuga	Rubí ● Habilidad 1: Intimidación	Rubí ● Habilidad 1: Recogida	Rubí ● Habilidad 1: Recogida	Rubí ● Habilidad 1: Polvo Escudo	Rubí ● Habilidad 1: Mudar
…bilidad 2 —	Zafiro ● Habilidad 2: —	Zafiro ● Habilidad 2: —	Zafiro ● Habilidad 2: —	Zafiro ● Habilidad 2: —	Zafiro ● Habilidad 2: —	Zafiro ● Habilidad 2: —	Zafiro ● Habilidad 2: —








…ZLEAF	# 24 SHIFTRY	# 25 TAILLOW	# 26 SWELLOW	# 27 WINGULL	# 28 PELIPPER	# 29 RALTS	# 30 KIRLIA
…o tengo!	MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!	MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!	MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!	MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!	MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!	MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!	MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
…nta/Siniestro	Tipo: Planta/Siniestro	Tipo: Normal/Volador	Tipo: Normal/Volador	Tipo: Agua/Volador	Tipo: Agua/Volador	Tipo: Psíquico	Tipo: Psíquico
…bilidad 1 Madrugar	Rubí ● Habilidad 1: Madrugar	Rubí ● Habilidad 1: Agallas	Rubí ● Habilidad 1: Agallas	Rubí ● Habilidad 1: Vista Lince	Rubí ● Habilidad 1: Vista Lince	Rubí ● Habilidad 1: Rastro	Rubí ● Habilidad 1: Rastro
…bilidad 2 Clorofila	Zafiro — Habilidad 2: Clorofila	Zafiro ● Habilidad 2: —	Zafiro ● Habilidad 2: —	Zafiro ● Habilidad 2: —	Zafiro ● Habilidad 2: —	Zafiro ● Habilidad 2: Sincronía	Zafiro ● Habilidad 2: Sincronía





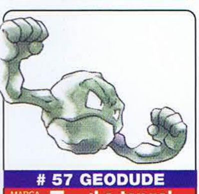




…AKING	# 39 ABRA	# 40 KADABRA	# 41 ALAKAZAM	# 42 NINCADA	# 43 NINJASK	# 44 SHEDINJA	# 45 WHISMUR
…o tengo!	MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!	MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!	MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!	MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!	MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!	MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!	MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
…Normal	Tipo: Psíquico	Tipo: Psíquico	Tipo: Psíquico	Tipo: Bicho/Tierra	Tipo: Bicho/Volador	Tipo: Bicho/Fantasma	Tipo: Normal
…bilidad 1 Ausente	Rubí ● Habilidad 1: Sincronía	Rubí ● Habilidad 1: Sincronía	Rubí ● Habilidad 1: Sincronía	Rubí ● Habilidad 1: Ojo Compuesto	Rubí ● Habilidad 1: Impulso	Rubí ● Habilidad 1: Superguarda	Rubí ● Habilidad 1: Insonorizar
…bilidad 2 —	Zafiro ● Habilidad 2: Foco Interno	Zafiro ● Habilidad 2: Foco Interno	Zafiro ● Habilidad 2: Foco Interno	Zafiro ● Habilidad 2: —	Zafiro ● Habilidad 2: —	Zafiro ● Habilidad 2: —	Zafiro ● Habilidad 2: —







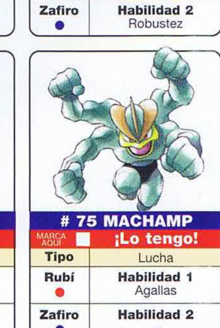


…RADOS	# 54 AZURILL	# 55 MARILL	# 56 AZUMARILL	# 57 GEODUDE	# 58 GRAVELER	# 59 GOLEM	# 60 NOSEPASS
…o tengo!	MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!	MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!	MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!	MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!	MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!	MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!	MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
…ua/Volador	Tipo: Normal	Tipo: Agua	Tipo: Agua	Tipo: Roca/Tierra	Tipo: Roca/Tierra	Tipo: Roca/Tierra	Tipo: Roca
…bilidad 1 …timidación	Rubí ● Habilidad 1: Potencia	Rubí ● Habilidad 1: Potencia	Rubí ● Habilidad 1: Potencia	Rubí ● Habilidad 1: Cabeza Roca	Rubí ● Habilidad 1: Cabeza Roca	Rubí ● Habilidad 1: Cabeza Roca	Rubí ● Habilidad 1: Imán
…bilidad 2 —	Zafiro ● Habilidad 2: Sebo	Zafiro ● Habilidad 2: Sebo	Zafiro ● Habilidad 2: Sebo	Zafiro ● Habilidad 2: Robustez	Zafiro ● Habilidad 2: Robustez	Zafiro ● Habilidad 2: Robustez	Zafiro ● Habilidad 2: Robustez

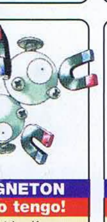








…BLEYE	# 69 MAWILE	# 70 ARON	# 71 LAIRON	# 72 AGGRON	# 73 MACHOP	# 74 MACHOKE	# 75 MACHAMP
…o tengo!	MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!	MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!	MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!	MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!	MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!	MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!	MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
…tro/Fantasma	Tipo: Acero	Tipo: Acero/Roca	Tipo: Acero/Roca	Tipo: Acero/Roca	Tipo: Lucha	Tipo: Lucha	Tipo: Lucha
…bilidad 1 …ista Lince	Rubí ● Habilidad 1: Corte Fuerte	Rubí ● Habilidad 1: Robustez	Rubí ● Habilidad 1: Robustez	Rubí ● Habilidad 1: Robustez	Rubí ● Habilidad 1: Agallas	Rubí ● Habilidad 1: Agallas	Rubí ● Habilidad 1: Agallas
…bilidad 2 —	Zafiro — Habilidad 2: Intimidación	Zafiro ● Habilidad 2: Cabeza Roca	Zafiro ● Habilidad 2: Cabeza Roca	Zafiro ● Habilidad 2: Cabeza Roca	Zafiro ● Habilidad 2: —	Zafiro ● Habilidad 2: —	Zafiro ● Habilidad 2: —







…GNETON	# 84 VOLTORB	# 85 ELECTRODE	# 86 VOLBEAT	# 87 ILLUMISE	# 88 ODDISH	# 89 GLOOM	# 90 VILEPLUME
…o tengo!	MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!	MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!	MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!	MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!	MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!	MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!	MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
…ctrico/Acero	Tipo: Eléctrico	Tipo: Eléctrico	Tipo: Bicho	Tipo: Bicho	Tipo: Planta/Veneno	Tipo: Planta/Veneno	Tipo: Planta/Veneno
…bilidad 1 Imán	Rubí ● Habilidad 1: Insonorizar	Rubí ● Habilidad 1: Insonorizar	Rubí ● Habilidad 1: Iluminación	Rubí ● Habilidad 1: Despiste	Rubí ● Habilidad 1: Clorofila	Rubí ● Habilidad 1: Clorofila	Rubí ● Habilidad 1: Clorofila
…bilidad 2 …Robustez	Zafiro ● Habilidad 2: Electricidad Estática	Zafiro ● Habilidad 2: Electricidad Estática	Zafiro ● Habilidad 2: Enjambre	Zafiro ● Habilidad 2: —	Zafiro ● Habilidad 2: —	Zafiro ● Habilidad 2: —	Zafiro ● Habilidad 2: —








# 96 SWALOT	# 97 CARVANHA	# 98 SHARPEDO	# 99 WAILMER	# 100 WAILORD
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!	MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!	MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!	MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!	MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo: Veneno	Tipo: Agua/Siniestro	Tipo: Agua/Siniestro	Tipo: Agua	Tipo: Agua
Rubí ● Habilidad 1: Viscosidad	Rubí ● Habilidad 1: Piel Tosca	Rubí ● Habilidad 1: Piel Tosca	Rubí ● Habilidad 1: Despiste	Rubí ● Habilidad 1: Despiste
Zafiro ● Habilidad 2: Lodo Líquido	Zafiro ● Habilidad 2: —	Zafiro ● Habilidad 2: —	Zafiro ● Habilidad 2: Velo Agua	Zafiro ● Habilidad 2: Velo Agua



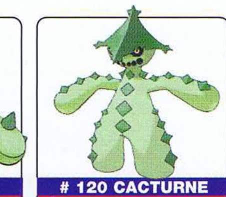
Company







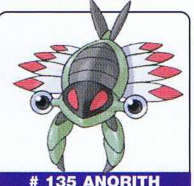

# 106 GRIMER	# 107 MUK	# 108 KOFFING	# 109 WEEZING	# 110 SPOINK
MARCA AQUI ¡Lo tengo!	MARCA AQUI ¡Lo tengo!	MARCA AQUI ¡Lo tengo!	MARCA AQUI ¡Lo tengo!	MARCA AQUI ¡Lo tengo!
Tipo: Veneno	Tipo: Veneno	Tipo: Veneno	Tipo: Veneno	Tipo: Psíquico
Rubí ● Habilidad 1: Hedor	Rubí ● Habilidad 1: Hedor	Rubí ● Habilidad 1: Levitación	Rubí ● Habilidad 1: Levitación	Rubí ● Habilidad 1: Sebo
Zafiro ● Habilidad 2: Viscosidad	Zafiro ● Habilidad 2: Viscosidad	Zafiro ● Habilidad 2: —	Zafiro ● Habilidad 2: —	Zafiro ● Habilidad 2: Ritmo Propio




LYGON	# 119 CACNEA	# 120 CACTURNE	# 121 SWABLU	# 122 ALTARIA	# 123 ZANGOOSE	# 124 SEVIPER	# 125 LUNATONE
o tengo!	MARCA AQUI ¡Lo tengo!	MARCA AQUI ¡Lo tengo!	MARCA AQUI ¡Lo tengo!	MARCA AQUI ¡Lo tengo!	MARCA AQUI ¡Lo tengo!	MARCA AQUI ¡Lo tengo!	MARCA AQUI ¡Lo tengo!
erra/Dragón	Tipo: Planta	Tipo: Planta/Siniestro	Tipo: Normal/Volador	Tipo: Dragón/Volador	Tipo: Normal	Tipo: Veneno	Tipo: Roca/Psíquico
abilidad 1: Levitación	Rubí ● Habilidad 1: Velo Arena	Rubí ● Habilidad 1: Velo Arena	Rubí ● Habilidad 1: Cura Natural	Rubí ● Habilidad 1: Cura Natural	Rubí ● Habilidad 1: Inmunidad	Rubí — Habilidad 1: Mudar	Rubí — Habilidad 1: Levitación
abilidad 2: —	Zafiro ● Habilidad 2: —	Zafiro ● Habilidad 2: —	Zafiro ● Habilidad 2: —	Zafiro ● Habilidad 2: —	Zafiro — Habilidad 2: —	Zafiro ● Habilidad 2: —	Zafiro ● Habilidad 2: —

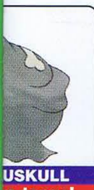








LILEEP	# 134 CRADILY	# 135 ANORITH	# 136 ARMALDO	# 137 IGGLYBUFF	# 138 JIGGLYPUFF	# 139 WIGLYTUFF	# 140 FEEBASS
o tengo!	MARCA AQUI ¡Lo tengo!	MARCA AQUI ¡Lo tengo!	MARCA AQUI ¡Lo tengo!	MARCA AQUI ¡Lo tengo!	MARCA AQUI ¡Lo tengo!	MARCA AQUI ¡Lo tengo!	MARCA AQUI ¡Lo tengo!
oca/Planta	Tipo: Roca/Planta	Tipo: Roca/Bicho	Tipo: Roca/Bicho	Tipo: Normal	Tipo: Normal	Tipo: Normal	Tipo: Agua
abilidad 1: Ventosas	Rubí ● Habilidad 1: Ventosas	Rubí ● Habilidad 1: Armadura Bat.	Rubí ● Habilidad 1: Armadura Bat.	Rubí ● Habilidad 1: Gran Encanto	Rubí ● Habilidad 1: Gran Encanto	Rubí ● Habilidad 1: Gran Encanto	Rubí ● Habilidad 1: Nado Rápido
abilidad 2: —	Zafiro ● Habilidad 2: —	Zafiro ● Habilidad 2: —	Zafiro ● Habilidad 2: —	Zafiro ● Habilidad 2: —	Zafiro ● Habilidad 2: —	Zafiro ● Habilidad 2: —	Zafiro ● Habilidad 2: —



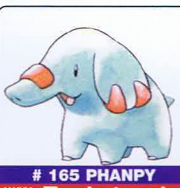







USKULL	# 149 DUSCLOPS	# 150 TROPIUS	# 151 CHIMECHO	# 152 ABSOL	# 153 VULPIX	# 154 NINETALES	# 155 PICHU
o tengo!	MARCA AQUI ¡Lo tengo!	MARCA AQUI ¡Lo tengo!	MARCA AQUI ¡Lo tengo!	MARCA AQUI ¡Lo tengo!	MARCA AQUI ¡Lo tengo!	MARCA AQUI ¡Lo tengo!	MARCA AQUI ¡Lo tengo!
Fantasma	Tipo: Fantasma	Tipo: Planta/Volador	Tipo: Psíquico	Tipo: Siniestro	Tipo: Fuego	Tipo: Fuego	Tipo: Eléctrico
abilidad 1: Levitación	Rubí ● Habilidad 1: Presión	Rubí ● Habilidad 1: Clorofila	Rubí ● Habilidad 1: Levitación	Rubí ● Habilidad 1: Presión	Rubí ● Habilidad 1: Absor. Fuego	Rubí ● Habilidad 1: Absor. Fuego	Rubí ● Habilidad 1: Electricidad Estática
abilidad 2: —	Zafiro ● Habilidad 2: —	Zafiro ● Habilidad 2: —	Zafiro ● Habilidad 2: —	Zafiro ● Habilidad 2: —	Zafiro ● Habilidad 2: —	Zafiro ● Habilidad 2: —	Zafiro ● Habilidad 2: —

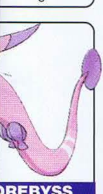


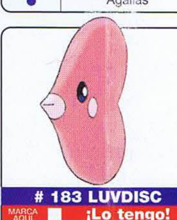




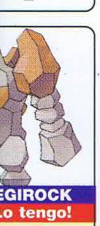

XATU	# 164 GIRAFARIG	# 165 PHANPY	# 166 DONPHAN	# 167 PINSIR	# 168 HERACROSS	# 169 RHYHORN	# 170 RHYDON
o tengo!	MARCA AQUI ¡Lo tengo!	MARCA AQUI ¡Lo tengo!	MARCA AQUI ¡Lo tengo!	MARCA AQUI ¡Lo tengo!	MARCA AQUI ¡Lo tengo!	MARCA AQUI ¡Lo tengo!	MARCA AQUI ¡Lo tengo!
quico/Volador	Tipo: Normal/Psíquico	Tipo: Tierra	Tipo: Tierra	Tipo: Bicho	Tipo: Bicho/Lucha	Tipo: Tierra/Roca	Tipo: Tierra/Roca
abilidad 1: Sincronía	Rubí ● Habilidad 1: Madrugar	Rubí ● Habilidad 1: Recogida	Rubí ● Habilidad 1: Robustez	Rubí ● Habilidad 1: Corte Fuerte	Rubí ● Habilidad 1: Enjambre	Rubí ● Habilidad 1: Pararrayos	Rubí ● Habilidad 1: Pararrayos
abilidad 2: Madrugar	Zafiro ● Habilidad 2: Foco Interno	Zafiro ● Habilidad 2: —	Zafiro ● Habilidad 2: —	Zafiro ● Habilidad 2: —	Zafiro ● Habilidad 2: Agallas	Zafiro ● Habilidad 2: Cabeza Roca	Zafiro ● Habilidad 2: Cabeza Roca








OREBYSS	179 RELICANTH	# 180 CORSOLA	# 181 CHINCHOU	# 182 LANTURN	# 183 LUVDISC	# 184 HORSEA	# 185 SEADRA
o tengo!	MARCA AQUI ¡Lo tengo!	MARCA AQUI ¡Lo tengo!	MARCA AQUI ¡Lo tengo!	MARCA AQUI ¡Lo tengo!	MARCA AQUI ¡Lo tengo!	MARCA AQUI ¡Lo tengo!	MARCA AQUI ¡Lo tengo!
Agua	Tipo: Agua/Roca	Tipo: Agua/Roca	Tipo: Agua/Eléctrico	Tipo: Agua/Eléctrico	Tipo: Agua	Tipo: Agua	Tipo: Agua
abilidad 1: lado Rápido	Rubí ● Habilidad 1: Nado Rápido	Rubí ● Habilidad 1: Cura Natural	Rubí ● Habilidad 1: Absor. Electricidad	Rubí ● Habilidad 1: Absor. Electricidad	Rubí ● Habilidad 1: Nado Rápido	Rubí ● Habilidad 1: Nado Rápido	Rubí ● Habilidad 1: Punto Tóxico
abilidad 2: —	Zafiro ● Habilidad 2: Cabeza Roca	Zafiro ● Habilidad 2: Entusiasmo	Zafiro ● Habilidad 2: Iluminación	Zafiro ● Habilidad 2: Iluminación	Zafiro ● Habilidad 2: —	Zafiro ● Habilidad 2: —	Zafiro ● Habilidad 2: —







EGIROCK	# 194 REGICE	# 195 REGISTEEL	# 196 LATIAS	# 197 LATIOS	# 198 KYOGRE	# 199 GROUDON	# 200 RAYQUAZA
o tengo!	MARCA AQUI ¡Lo tengo!	MARCA AQUI ¡Lo tengo!	MARCA AQUI ¡Lo tengo!	MARCA AQUI ¡Lo tengo!	MARCA AQUI ¡Lo tengo!	MARCA AQUI ¡Lo tengo!	MARCA AQUI ¡Lo tengo!
Roca	Tipo: Hielo	Tipo: Acero	Tipo: Dragón/Psíquico	Tipo: Dragón/Psíquico	Tipo: Agua	Tipo: Tierra	Tipo: Dragón/Volador
abilidad 1: Cuerpo Puro	Rubí ● Habilidad 1: Cuerpo Puro	Rubí ● Habilidad 1: Cuerpo Puro	Rubí — Habilidad 1: Levitación	Rubí ● Habilidad 1: Levitación	Rubí — Habilidad 1: Llovizna	Rubí ● Habilidad 1: Sequía	Rubí ● Habilidad 1: Bucle Aire
abilidad 2: —	Zafiro ● Habilidad 2: —	Zafiro ● Habilidad 2: —	Zafiro ● Habilidad 2: —	Zafiro — Habilidad 2: —	Zafiro ● Habilidad 2: —	Zafiro — Habilidad 2: —	Zafiro ● Habilidad 2: —



Fondos
en color para tu movil
o llama al
806 52 60 61
envia
MG32+
espacio y el codigo de tu fotofondo
al 7494
35937 36487 36213 35492 35546 36325 35497 35427
3 llamadas perdidas estamos buscándolas Encontrar
2 llamadas perdidas de Bin Laden Llamar
36329 36155 36525 45015 45007 35542 35994 36103
龍
1 llamada perdida o un mensaje... no recuerdo
36448 36613 36337 35498 35476 36036 35365 35935 45037
36224 35499 35221 36469 36326 35477 35563 36486 36236
35955 36283 36634 36648 35252 35482 36303 35028 35485 35518 35568
36010 36094 36246 35559 35429 36305 35439 35506 35453 36628 35980
LOVE
I LOVE YOU
MORIR PUEDE MATAR
35204 35332 35210 35945 35516 36332 36523 44009 36608 35494
36164 36027 35934 35471 35936 36009 35098 36442 35520 36526
Ferrari
36244 35521 35493 36341 35440 36207 35541 35970 36024 35433
1 llamada perdida de tu amante Llamar
NOKIA
35564 35465 37030 35502 35428 36463 36264 45009 36060 35974
ANIMACIONES
A
ANIM187 ANIMA109 ANIM204 ANIMA111 ANIM149 ANINM184 ANIM185 ANIM192 ANIM193 ANIM198 ANIMA205 ANIMA112 ANIM121
NUESTRA PÁGINA WEB WWW.MOVILGALAXY.COM

¡La "kart-locura" invade GameCube!

CRASH NITRO KART

¡Venga Crash, monta de un salto y pisa a fondo! Si no corres, la Tierra entera será destruida. ¡Eh, sin pegarse con Mario!

CARRERAS MUY REÑIDAS

EN LA PISTA NO HAY AMIGOS. Da igual que seas del amigo o enemigo que a la menor ocasión cualquiera te puede tirar un misil que te deje en la cola. Así que, vigila bien tus espaldas, que hay mucho traidor disfrazado de amiguete. ¡Siempre alerta!



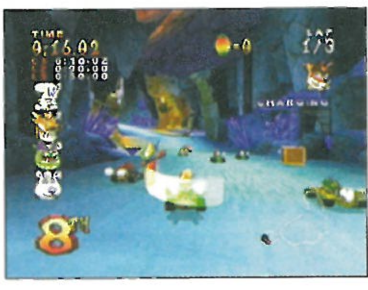
El tamaño de Tiny Tiger y su ítem no presagian nada bueno...



Claro que, para evitar que te sigan de cerca, nada como un turbo.



¿Os habéis fijado en esos colores y esos gráficos? Sin duda de lo mejor del juego. Al igual que esas preciosas cajas de ítems, esperando que les demos un buen uso.



Hay de todo: misiles, turbos, bombas, y hasta manzanas para ganar velocidad.



Hay de todo: misiles, turbos, bombas, y hasta manzanas para ganar velocidad.

El malvado emperador Velo ha secuestrado a nuestro colega Crash y **le ha obligado a tomar parte en las alocadas carreras de karts** que ha montado en su coliseo. Como ya tenemos mano gracias a «Mario Kart», le hemos dicho que sí, que vamos a ayudarle... a Crash, sí.

¿Aún no tienes kart?

Por su argumento, el modo aventura promete **diversión de la buena.** Al principio **disponemos de 8 pilotos** (hay además 8 ocultos): Crash, Coco, Crunch, Dr. NeoCortex... y solo podemos acceder a una prueba; pero, venciendo carreras y enemigos a base de todo tipo de ítems, empezaremos a recibir **llaves, trofeos y monedas con los que desbloquear nuevos circuitos** y desafíos hasta llegar a las mismas narices del emperador. Claro, que si te importa un pimiento lo que le pase a la tierra, también puedes correr un Grand Prix normal y corriente, una simple carrera o una contrarreloj. A todo esto la sensación de velocidad no es que sea mareante, pero sí muy alta para un juego de karts. Y gráficamente tampoco desentona, pues es muy **nítido y colorista.** Lo único que podemos achacarle es que **resulta algo corto y facilón.** Aunque tiene bastantes **extras que lo hacen interesante, como un editor de circuitos** (más los 17 que ya vienen), un buen **multijugador (con carreras y batalla para dos jugadores) y conexión GBA.** Si te ha picado el gusanillo "kartiano", este juego no te va a decepcionar. En absoluto.

FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE



- Compañía: **VIVENDI UNIVERSAL**
- Desarrollo: **VICARIOUS VISIONS**
- Tipo de juego: **CARRERAS**
- Idioma: **INGLÉS**
- Jugadores: **1-2**
- Memoria: **52 BLOQUES**
- Modos de juego: **6**
- Datos: **8 PERSONAJES + 8 OCULTOS**
- Precio: **59,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 89
Escenarios coloristas y detallados. Personajes correctos.

SONIDO 83
Las voces y efectos, graciosos, pero las melodías son aburridas.

JUGABILIDAD 91
Modo aventura, Grand Prix, carrera, circuitos llenos de ítems.

DURACIÓN 84
Se empieza a ganar pronto, pero tiene editor y conexión GBA.

TOTAL 89

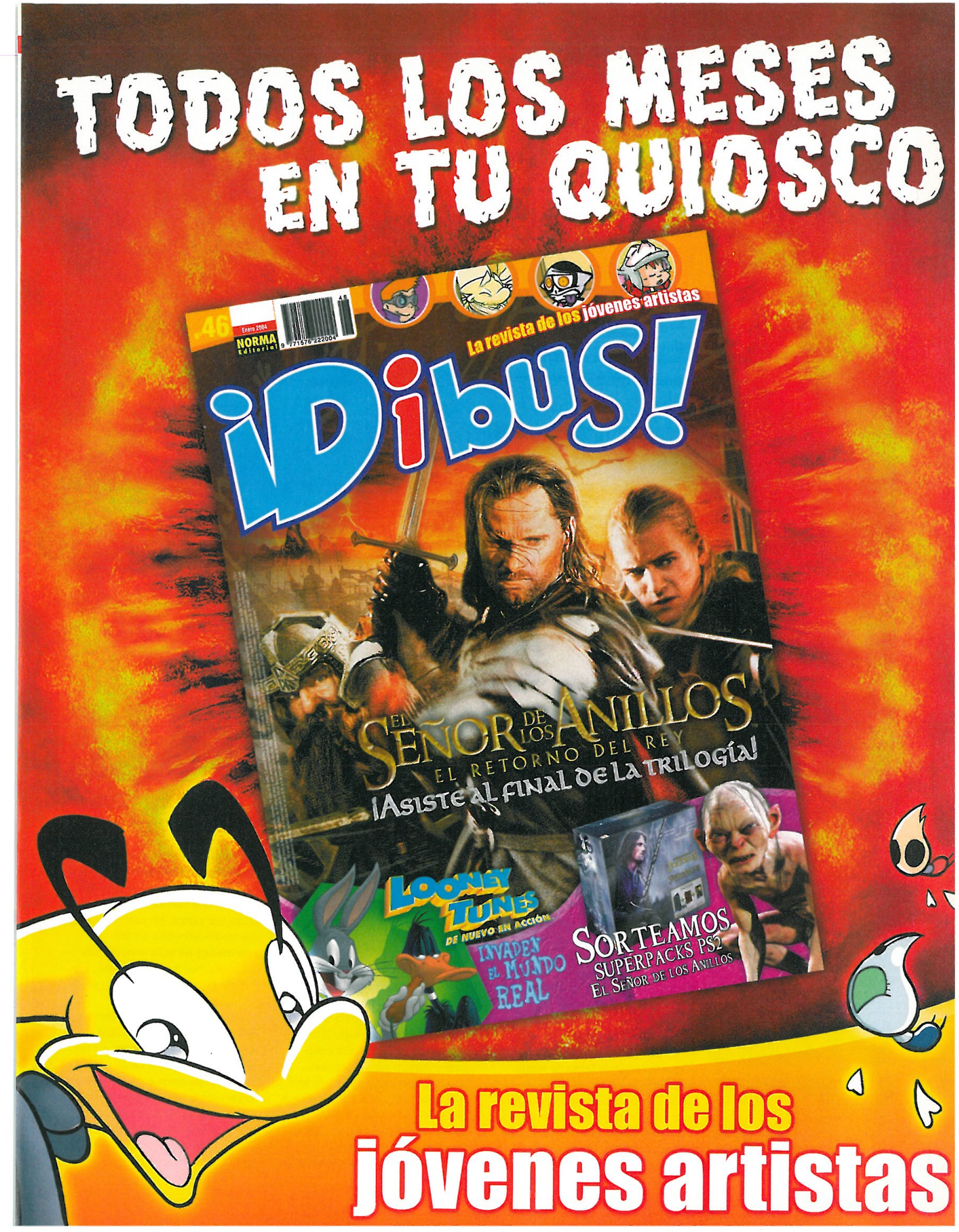
▲ La **diversión** de competir en karts lanzando ítems.



▼ La **duración.** Cuando lo acabes, ya no es lo mismo.

VALORACIÓN

Un buen juego de karts, divertido, aunque algo corto, y con un gran modo aventura. Puedes darle simultáneamente con «Mario Kart». ¡No te hartarás nunca!


TODOS LOS MESES EN TU QUIOSCO
Nº46
Enero 2004
NORMA Editorial
La revista de los jóvenes artistas
¡Dibus!
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
EL RETORNO DEL REY
¡Asiste al final de la trilogía!
LOONEY TUNES
DE NUEVO EN ACCIÓN
INVADEN EL MUNDO REAL
SORTEAMOS SUPERPACKS PS2
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
La revista de los
jóvenes artistas

OK Nintendo Acción

FICHA TÉCNICA





- Compañía: **ELECTRONIC ARTS**
- Desarrollador: **MAXIS**
- Tipo de juego: **ESTRATEGIA**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**

- Tarj. de memoria: **161 BLOQUES**
- Conexión GB Advance: **SÍ**
- Número de jugadores: **1-2**

- Fases: **12 LOCALIZACIONES**
- Modos de juego: **2**
- Datos: **40 PERSONAJES**

- Precio: **62'95 €**
- A la venta: **19 DE DICIEMBRE**

Los Sims se van de parranda

LOS SIMS TOMAN LA CALLE

Ya estaba bien de ver la tele y leer libros, ahora los Sims se van a divertir de verdad. ¡Ya veréis qué guateques!

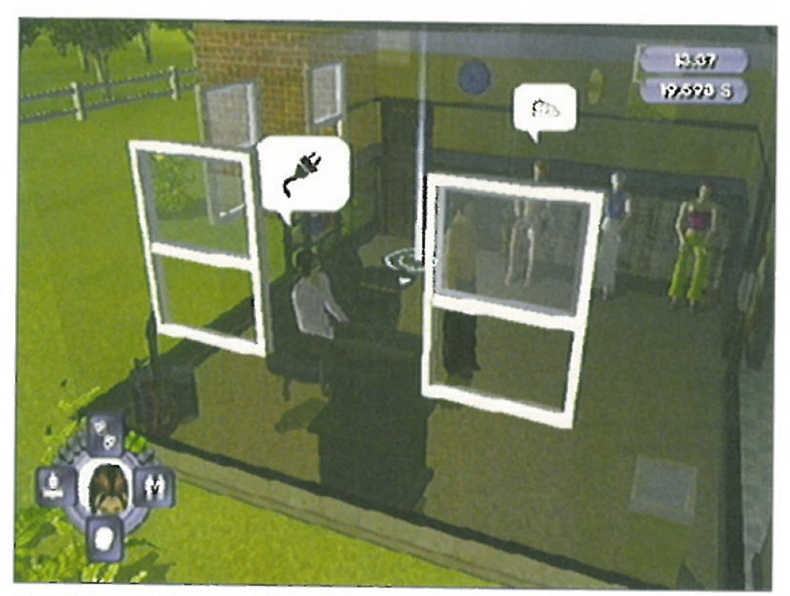
Vuelven a invadirnos. De nuevo pasaremos días, tardes y noches viviendo la vida de personajillos que van, vienen, comen, duermen, hablan, trabajan, vaguean, juegan, leen, o ven la tele. Exacto, igual que tú o que yo, pero con la diferencia de que sus **vidas las podemos controlar prácticamente al detalle,** porque son Sims, **la forma de vida más desarrollada del mundo del videojuego.**

En su segunda incursión en GameCube, **el sistema de juego continúa igual:** las acciones las realizaremos con un sencillo sistema que se compone de un cursor que podemos mover por cualquier parte para seleccionar cada cosa. Por ejemplo, podemos ir a la tele y encenderla, apagarla, cambiar de canal o simplemente verla. De la misma forma planificaremos la jornada completa de nuestro Sim dependiendo de lo que necesite en cada momento.

Y dijo... hágase el SIM

Lo primero que debemos hacer es **crear nuestro chaval/a:** elegimos un signo del zodíaco (para definir la personalidad de nuestro Sim), lo vestimos, lo ponemos a nuestro gusto y ¡hala, a vivir! Claro que también podemos elegir cómo vivir. **En el modo más clásico** crearemos una familia completa, controlaremos gastos e ingresos y solucionaremos los problemas que vayan surgiendo entre ellos. Pero el **modo estrella es "Tomar la Calle", donde jugaremos en el papel de un joven** que busca independizarse, ganar su dinero, labrarse una carrera, salir por ahí, y encontrar pareja. En cualquiera de los modos encontraréis **las novedades de esta versión:** sus localizaciones fuera de la casa, y la posibilidad de ir ascendiendo en la carrera que elijáis.

Lo cierto es que es realmente divertido observar la **cantidad de acciones e interacciones** que los sims pueden llevar a cabo, pero el problema de estos entes virtuales sigue siendo que el juego se hace rutinario en el momento en que hayamos visto la mayoría de las cosas y queramos avanzar. Aun así, de la mejor estrategia para tu GC.



La familia se sienta a ver la tele y empiezan las conversaciones: que si el tiempo, que si viajar, que a mi lo que me gustan son... ¿los enchufes? Cualquier cosa les interesa.



El autobús llega puntualmente a las 8:00 para llevarnos al "curro". ¡Dinero, dinero!



La cámara se moverá a nuestro antojo. Muy útil para tenerlos bien vigilados.

DEJA QUE MIRE MI AGENDA

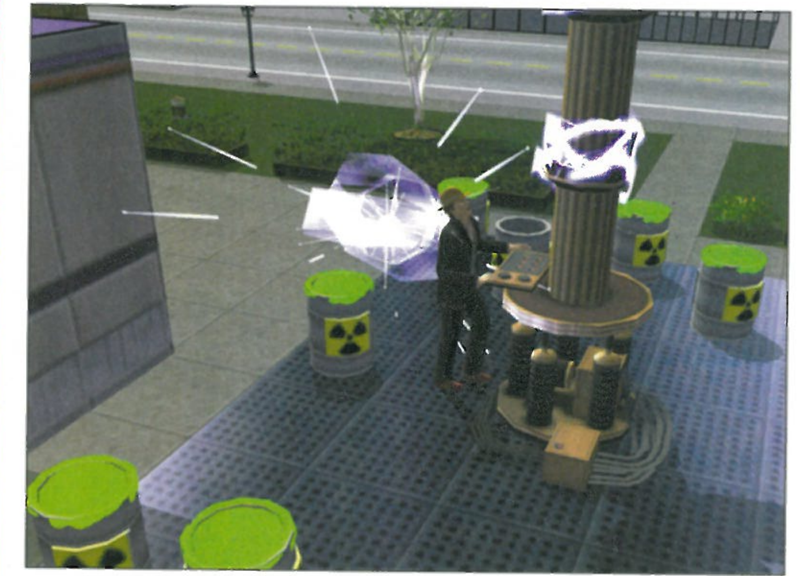
La manera de avanzar en el modo "Tomar la Calle" es cumpliendo los diferentes objetivos que nos marcan. La cosa va tal que así...



Primero se nos marca un objetivo (con mejores o peores maneras...)



Y nosotros salimos a por el periódi... ¡hombre, mi moto!



Una de las carreras que podemos emprender es la de científico loco. Si vamos ascendiendo en nuestro empleo, podremos visitar nuestro lugar de trabajo a menudo.

VARIEDAD La cantidad de acciones que pueden llevar a cabo los Sims es sorprendente y se amplía con cada nuevo ítem. En esta segunda entrega lo verdaderamente novedoso es la posibilidad de desarrollar nuestra vida fuera de la casa.



Hablar nos hará tener mejores relaciones sociales, y de ahí a otra cosa, pues eso, que todo es empezar, ya veis.



Un buen desayuno nos ayudará a empezar bien el día. Como podéis ver, algunos Sims tardan más que otros en levantarse.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 87
▲ La cantidad de objetos y muebles. Las animaciones de los Sims al hacer sus cosas.
▼ Hay detalles que se echan en falta. Se podrían trabajar más.

SONIDO 85
▲ Multitud de sonidos y voces hablando en "Sim". Las músicas de la radio son un auténtico despiporre.
▼ A menudo hay cierto vacío sonoro que es incómodo.

JUGABILIDAD 91
▲ El sistema de control es simple y claro. Multitud de acciones que realizar.
▼ Pero, si quieres avanzar, termina siendo rutinario.

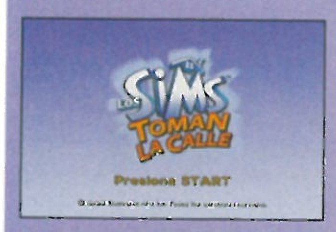
DURACIÓN 90
▲ Te puede durar toda la vida, y no es una expresión...
▼ ...si no se te hace pesado y lo dejas antes, claro.

TOTAL 90

▲ La **variedad** de cosas que hacer, ítems que comprar, y **lugares a donde ir.**

▼ No trae **grandes novedades** respecto al anterior.

VALORACIÓN



LA ESTRATEGIA NO SON SÓLO BATALLAS

No es el tipo de juego al que estamos acostumbrados, pero conquistará a los estrategas con su gran cantidad de opciones y posibilidades (ahora aún más, con las nuevas localizaciones y carreras). Crear tu sim es tan divertido como planificar su vida, pero la cosa pierde enteros con el paso del tiempo. No nos adelantemos, juégalo antes.

EL RANKING

1. Los Sims Toman La Calle
2. Los Sims
3. Pikmin

Tiene más opciones y lugares que su antecesor, además de los nuevos ascensos en las diferentes carreras. Otro tipo de estrategia, más arcade, lo podéis encontrar en «Pikmin».



- Compañía: **ACTIVISION**
- Desarrollador: **NEVERSOFT**
- Tipo de juego: **SKATEBOARD**
- Idioma: **INGLÉS (TEXTOS Y VOCES)**

- Tarj. de memoria: **13 BLOQUES**
- Conexión GB Advance: **NO**
- Número de jugadores: **1-2**

- Personajes: **16**
- Escenarios: **9**
- Modos: **HISTORIA, FREE SKATE + 9 MULTIJUGADOR**

- Precio: **62,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

De "El Estrellado" al estrellato

TONY HAWK'S UNDERGROUND

Si tu habilidad para grindar con los dientes es conocida en todo el barrio, aquí llega tu oportunidad con T.H.U.G.

Vas a triunfar, te lo decimos nosotros. Ya, ya, aunque utilices bastón desde los doce años y seas alérgico a las ruedas, tienes el éxito asegurado, chaval. No necesitas más que encender tu GameCube y empezar a labrarte el futuro, porque el nuevo "toño" es exactamente eso: tu historia, desde que sales de tu casucha en los suburbios, hasta que consigues comprar una mansión en la playa...

El sueño de todo skater

De modo que la **principal novedad** que vais a encontrar en esta entrega es el **modo historia.** Es el más importante del juego y la única forma de obtener nuevos escenarios, por lo tanto resulta imprescindible. Pero sólo podrás jugar con un personaje creado por ti, empezando como una desconocida promesa para ir abriéndote hueco entre los grandes. Eso se consigue **cumpliendo los objetivos** que te irán dando los parroquianos repartidos por cada lugar, cosas como vencerles encima del monopatín, grabar vídeos, ¡escalar edificios!, ¡conducir coches!

Más variado que nunca

Sí, es cierto, conduciremos coches, pero no es lo único nuevo. En lo tocante a patinar, que es lo que interesa, ahora **podemos coger nuestra tabla y correr o saltar por los escenarios,** incluso trepar a tejados y sitios altos en general. Esto amplía aún más las posibilidades ya que, si no tardamos demasiado, podemos correr de un lugar a otro dentro de un mismo combo ("Caveman", se llama el invento), aumentando las opciones a la hora de crear tu "línea".

El resto del juego es conocido ya por todos, con más estrellas del skate que nunca, un **nuevo modo multijugador** en el que nos tiraremos bolas de fuego (además de los ya vistos en anteriores ediciones), y una de las más extensas bandas sonoras que hemos oído, con un montón de **éxitos de rap, punk, y heavy,** que ambientan a la perfección el tiempo que vamos a tirarnos rodando.

Concluyendo: Tony se supera de nuevo, y trae novedades suficientes como para **mantenerse en la cima.**


La autoridad custodia los límites del escenario, pero, mientras no los crucemos, no nos harán ningún caso. ¡Buenas, agente!


Una vez abiertos los nuevos escenarios podremos probarlos con cualquiera de las estrellas de este deporte, como Tony.


Si cogemos la tabla en mitad de un combo tendremos un límite de tiempo para correr y seguir con nuestros tricks en otro lado.


¿Cansados de tanto trick? Pues ahora os podéis liar a bolazos de fuego con un amigo. El nuevo modo resulta muy divertido.

¡NOVEDADES ESTELARES!

Mucho ojito, que las principales novedades de «T.H.U.G.» no se reducirán tan sólo a un asunto de movimientos. Fijaos todo lo nuevo que tenéis por delante...


Podemos coger la tabla y andar, saltar, trepar, subir escaleras, etc.


Nos pondremos al volante y cometeremos algunas tropelías.


Y además tiene los nuevos editores de trucos y tablas.





Los saltos estratosféricos siguen siendo de lo más espectacular, y nos permiten admirar los extensos mapeados, como el barrio de New Jersey donde comenzamos.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 90
▲ Escenarios más extensos, más elementos móviles en pantalla e increíbles animaciones.
▼ Problemillas con la superposición de polígonos.

SONIDO 90
▲ Si lo tuyo es el rap, el punk, o el heavy, súbele puntos a la nota. Voces y gritos variados.
▼ No se han doblado las voces... ni los textos....

JUGABILIDAD 94
▲ Nuevos movimientos que amplían la variedad. Control tan acertado como siempre.
▼ Llegar de nuevas y liarse con tanto botón a la vez.

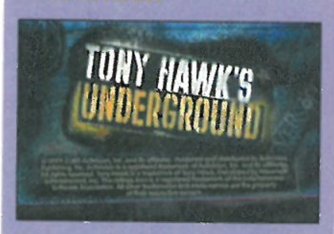
DURACIÓN 91
▲ Dificultad especial para los veteranos o los noveles. Multijugador impagable.
▼ El modo historia no durará tanto como quisiéramos.

TOTAL 91

▲ El nuevo **modo historia**. Los movimientos con y sin tabla. La **banda sonora**..

▼ Las **fases de conducción**, una anécdota. ¡¡En inglés!!

VALORACIÓN



UN ARGUMENTO PARA TANTO SKATE

La principal novedad de esta entrega: la posibilidad de vivir la historia de una estrella del skate, entusiasmará a los adictos del monopatín y además le dará un nuevo enfoque al juego. Si le sumamos los nuevos movimientos y unas cuantas fases de conducir coches para variar, «T.H.U.G.» se convierte en el mejor TONY de toda la saga. Y ya es decir.

EL RANKING

1. T.H.U.G.
2. Tony Hawk 4
3. Aggressive Inline

Supera a su antecesor, sobre todo por su nuevo modo historia, aunque trae más novedades. Si prefieres los patines en línea prueba con «A. Inline», aunque no es tan bueno.





¡Por fin somos jugadores de Quidditch!

HARRY POTTER QUIDDITCH

Juega emocionantes partidos disfrutando a tope del Quidditch, el deporte más popular entre magos y brujas.

APRENDE A VOLAR

DESARROLLA TU TÉCNICA. Desde cómo moverte con la escoba hasta las más complejas técnicas de ataque y defensa; en Hogwarts y de la mano de tu equipo favorito aprenderás todo lo necesario para convertirte en un experto jugador de Quidditch. Una vez que domines todas las técnicas, ¡¡a por la victoria!!



Con Harry intentamos atrapar la Snitch, cosa algo complicadilla.



Hay un desafío por cada miembro del equipo. ¡Supéralos todos!



Las imágenes de juego son espectaculares. Justo lo que habíamos imaginado cuando leíamos los libros de Harry Potter. ¡Cómo se lo tienen que pasar! Pues nada, disfrútalo.



Enviar una "bludger" al enemigo resulta bastante útil para quitarle la otra pelota.



La ejecución de tácticas especiales nos brindará bonitas perspectivas como ésta.

Tras internarnos en la Cámara Secreta y buscar la Piedra Filosofal, ha llegado la hora de que Harry disfrute a tope con uno de sus grandes hobbys: el Quidditch. Un **deporte que causa sensación entre los magos,** y que es tan importante en sus libros como los hechizos, las clases o el mismísimo Hogwarts.

Volando en la "escóbula"

Ya sabrás que a esto se juega subido a una escoba y que hay tres tipos de pelotas: la "Quaffle", para marcar puntos colándolas por los tres aros del rival; las peligrosas "Bludgers", para robar la "Quaffle" al equipo contrario; y la más importante de todas: la snitch dorada. Atraparla significa conseguir **150 puntos** y fin del partido. ¿Complicado? Qué va hombre, tienes un tutorial muy bien hecho para que no se te escape ni un solo detalle. Además, y con acierto, los chicos de Electronic Arts **no han optado por hacer una simulación pura de Quidditch,** sino que han diseñado algo **fácil y entretenido.** Así, el sistema de juego y el control son bastante simples, y cuentas con "ataques especiales" y otras técnicas con las que llegarás a menudo hasta la portería contraria. Para "picarte" un poco más, **cada partido ganado supondrá nuevos "cromos"** con los que desbloquear estadios, equipos y desafíos nuevos, que alargarán la competición hasta donde aguantes.

En fin, que si te molan Potter, sus amigos y sus historias, no puedes dejar de practicar su deporte favorito. Aquí nos lo han puesto muy fácil.

FICHA TÉCNICA





- Compañía: **ELECTRONIC ARTS**
- Desarrollador: **EA GAMES**
- Tipo de juego: **DEPORTES**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1-2**
- Tarjeta de memoria: **4 BLOQUES**
- Modos: **3 + MULTIJUGADOR**
- Datos: **13 EQUIPOS**
- Precio: **59,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 84
Animaciones detalladas y expresivas, aunque repetitivas.

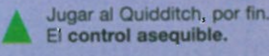
SONIDO 83
Banda sonora peliculera; lástima que sea muy poco variada.

JUGABILIDAD 87
El control es fácil y las jugadas se desarrollan a buen ritmo.

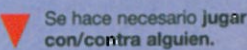
DURACIÓN 85
Tiene buenos extras para que no nos cansemos de jugar.

TOTAL 85





▲ Jugar al Quidditch, por fin. El **control asequible.**



▼ Se hace necesario **jugar con/contra alguien.**

VALORACIÓN

Una buena opción para los fans de Harry Potter, que disfrutarán revoloteando sobre sus escobas. Su ritmo ágil de juego nos acercará el Quidditch a todos.

Los "dibus" vuelven a la carga

LOONEY TUNES

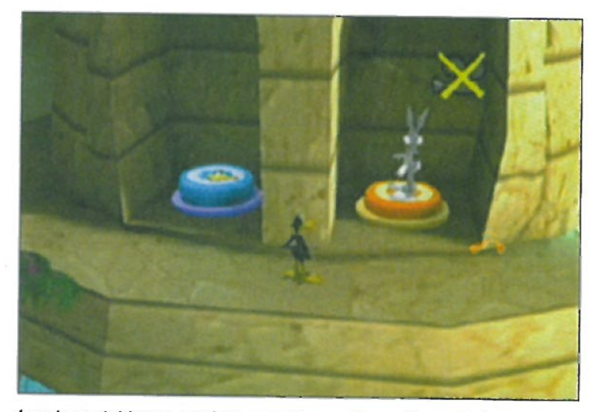
Los personajes más famosos de la Warner están "de nuevo en acción", con un juego basado en su próxima película.



Ahí tenemos a las estrellas de la Warner. Sí, todos son bastante reconocibles, pero tampoco se han estirado con los gráficos.



La aventura no es nada complicada. Los retos son divertidos, pero los más pequeños no tendrán problemas para resolverlos.



La clave del juego está en combinar adecuadamente las habilidades de nuestros dos personajes. O eso, o no avanzas.



En algunos "trabajitos" tendremos un tiempo límite para salvar la situación. Date prisa pato o ese explorador no saldrá vivo.

Al pato Lucas le han robado el diamante más grande y valioso del mundo: el diamante del mono azul. Y Bugs le ha prometido ayudarle a recuperarlo. ¿Os animáis a echar un cable a esta pareja?

La gran búsqueda de Lucas

Todo comienza en los estudios de la Warner, desde donde iremos a París, y luego a un casino y... en fin, así hasta **cinco lugares diferentes,** repartidos por todo el mundo. En cada uno de ellos hay que cumplir una serie de miniobjetivos (en total hay más de 45) como rescatar a Piolín de las garras de Silvestre, pelearte con un toro que da bastante miedo, o evitar que tus amigos sirvan de comida a unos caníbales que, la verdad, han salido algo cabezones.

Para cumplirlos todos debemos aprovechar a tope las habilidades de Bugs y Lucas, pues la colaboración entre ellos será fundamental para activar interruptores y encontrar objetos. Así que ya sabes, el conejo excava y salta bien alto, y el pato es capaz de nadar y revolotear.

Esto se ha llevado a la pantalla con la idea de seguir lo que aparecen en la película, pero por ejemplo **en gráficos se ha quedado algo corto.** La acción mantendrá entretenidos a los más jovencitos de la familia, a los que también va dirigido el sentido del humor que muestran los personajes y se ve en algunas pruebas, como las carreras de minimotos. Pero, con todo, no pasa de un **entretenido juego de plataformas** que sobre todo triunfará entre los más peques.

CANTIDAD DE MINIJUEGOS

MINIJUEGOS POR TODAS PARTES. En cada fase existen varios minijuegos que servirán para demostrar tu pericia con el control, además de aportarte un buena cantidad de monedas, esenciales para comprar cosas.



Aquí tienes que explotar los globos de los otros "tipejos".

FICHA TÉCNICA





- Compañía: **ELECTRONIC ARTS**
- Desarrollador: **WARTHOG**
- Tipo de juego: **AVENTURA**
- Idioma: **ÍNTEGRAMENTE EN CASTELLANO (TEXTO Y VOCES)**
- Jugadores: **1**
- Tarj. de memoria: **2 BLOQUES**
- Modos: **2**
- Datos: **5 ZONAS DISTINTAS**
- Precio: **62,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 80
Como sabemos que deben ser, pero no especialmente brillantes.

SONIDO 89
Los FX abundan, y voces dobladas al castellano... ¡genial!

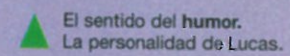
JUGABILIDAD 83
Mecánica muy sencillita que nos os pondrá en aprietos.

DURACIÓN 78
No es complicado llegar al final; en tres o cuatro tardes, se acaba

TOTAL 82

▲ El sentido del **humor.** La personalidad de Lucas.

▼ **Facilito,** pese a que la cámara no ayuda nada.



VALORACIÓN

Un título divertido, plagado de minijuegos y sentido del humor. Va dirigido especialmente a los más peques, así que tampoco es muy difícil, ni tampoco largo...

El desenlace de la trilogía

EL RETORNO DEL REY

OK Nintendo Acción

Continúa el festival de orcos, trolls y demás fauna de la Tierra Media en el capítulo que cierra esta popular trilogía.

GENIAL ADAPTACIÓN

DE TODO UN POCO. Uno de los puntos fuertes del juego es lo bien que recrea el desarrollo de la película. Desde el ataque sobre Isengard a la defensa de Minas Tirith, pasando por la carga de los Olifantes o las Montañas Blancas. ¡Ahora sólo te queda ir al cine!



El combate contra Saruman resulta de lo más emocionante.



Escenas tomadas de la peli nos irán descubriendo la historia.



La acción sin tregua es una constante, y continuas oleadas de bichejos aparecen para atacarte. Pero el control es sencillo, y además hay 3 niveles diferentes de dificultad.



El temible Nazgul plantará cara a Eowyn. Pero no te dejes amilanar por su aspecto.



Cada personaje tiene sus características, armas y habilidades en la lucha.

Siguiendo la estela de «Las Dos Torres», este juego **combina peleas y espadazos** con **toques de rol y aventura**. La base ya la conoces: avanzar y pegar, pero lo divertido es que para ello puedes **usar magias, subir de nivel a los personajes** o forjar mejores armas.

Como la propia película

Pues eso, bienvenido a la nueva entrega de 'El Señor de los Anillos'. De nuevo EA nos va a hacer sentir dentro de la película, dándonos la oportunidad de recorrer los mismos escenarios con los protagonistas de la acción (hay seis para elegir, más dos ocultos) en un juego que entra por los ojos y por los controles.

De lo primero dan fe las trabajadas animaciones de los personajes; y de lo segundo un **control fácil** que responde a la perfección. El juego nos propone **atravesar entre 6 y 8 escenarios muy bien ambientados:** nos acompañan las melodías de la película, y los efectos de gritos, golpes y espadazos son muy reales.

Cada personaje tiene sus propias características y puede elegir una ruta diferente, lo que hace que la aventura vaya cambiando. Y cuando creáis haber acabado, "tranquis" que podemos desbloquear **cuatro nuevos mapas,** echar un modo multijugador o conectarnos a la GameCube. Eso le dará la variedad que necesita, porque la fórmula de ataque-derribo puede acabar cansando. Excepto que seas un fanático de la acción, entonces te va a poner a tope, sí, esto.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **ELECTRONIC ARTS**
- Desarrollador: **GRIPTONITE**
- Tipo de juego: **ACCIÓN/AVENT.**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1-2**
- Passwords: **NO**
- Batería: **SÍ**
- Datos: **6 PERSONAJES (+2 OCULTOS) / 3 NIVELES**
- Precio: **49,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 90
La ambientación se sale, y molan las animaciones de los héroes.

SONIDO 93
Melodías sacadas de la película, y efectos que te van a dejar flipado.

JUGABILIDAD 89
Control sencillo y fiable; pero el desarrollo se hace repetitivo.

DURACIÓN 92
Seis personajes, muchas rutas, multijugador, mapas extra...

TOTAL 91



▲ **La gran ambientación** y la impresionante b.s.o.

▼ Que "avanzar y pegar" te resulte **aburrido.**

VALORACIÓN

Un juego que rebosa acción y es fiel a la película. Lo mejor para cerrar la trilogía. Sólo objetar que el desarrollo puede acabar haciéndose repetitivo.



Vence y convence

FIFA 2004

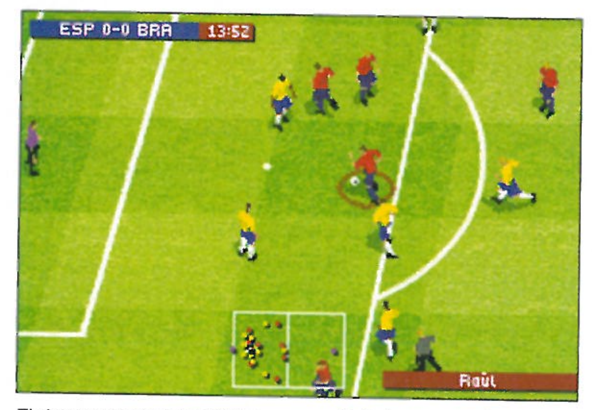
Ni Torres, ni Ronaldinho, ni tampoco Zidane, el auténtico "crack" que esperábamos es el nuevo FIFA.



El juego por las bandas es mejor que en la edición anterior, y los remates de cabeza se suceden con resultados... ¡qué golazo!



El control es total también a balón parado. Inclinación y ángulo de tiro, fuerza, intensidad... todo al alcance de un botón.



El desarrollo de los partidos es muy dinámico y emocionante. Para "crecidos", hay hasta 4 modos de dificultad.



No te saltes las repeticiones de las mejores jugadas. Vas a flipar con ese movimiento de balón, de tu equipo, el golazo...

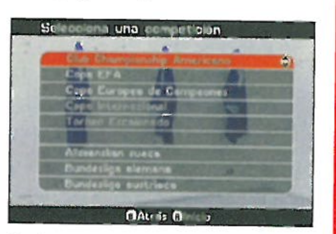
La nueva edición de FIFA vuelve a sorprender en cuestión de cifras. **Contiene cerca de 270 clubes reales** de todo el mundo, **16 ligas** y 38 selecciones. O sea, más de **300 equipos** con sus plantillas actualizadas (salvo cambios de última hora, como el de Makelele en el Real). Con todo este mogollón de estrellas podemos participar en una liga, 5 torneos internacionales, un partido amistoso y multijugador con cable link. Pero las cifras, aunque importantes, no lo son todo. Y donde FIFA realmente ha vuelto a acertar ha sido otra vez en la **jugabilidad...**

Goles y más goles

Eso es, pese a sus **espectaculares gráficos y animaciones** (mejor trabajadas que en la edición anterior), la clave de FIFA vuelve a estar en el **ritmo fluido** con el que se desarrollan los partidos. Y eso hay que agradecérselo sobre todo al **control, sencillo y efectivo,** porque permite **jugar con imaginación** y desplegar chilenas, voleas, remates en plancha, pases medidos al área, tiros a la escuadra y entradas escalofriantes sin la menor dificultad. ¡Se trata de disfrutar, hombre! La **emoción** se encargan de ponerla los **cánticos del público,** que nos trasladan a un estadio de verdad un domingo cualquiera por la tarde. Ya que estamos hubiera estado bien oír a un comentarista, o puestos a pedir, por qué no un modo entrenamiento, pero si pasas por alto estos detalles, tienes en tus manos el mejor juego de fútbol jamás hecho para GBA.

CONÉCTATE A FIFA DE CUBE...

...Y PODRÁS DESBLOQUEAR TRES NUEVOS TORNEOS EN GBA. Tienes que conseguir una buena calificación de entrenador en la versión CUBE, y abrirás la Copa de las Américas, el Torneo de Liga y la Copa Internacional.



Cada competición ganada, son 250 puntos de entrenador en CUBE.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **ELECTRONIC ARTS**
- Desarrollador: **EA SPORTS**
- Tipo de juego: **FÚTBOL**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1-2**
- Passwords: **NO**
- Batería: **SÍ**
- Datos: **16 LIGAS/+ 300 EQUIPOS**
- Precio: **49,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 91
Destacan las animaciones de los futbolistas, superfluidas.

SONIDO 92
De lujo. Banda sonora genial y ambientazo para los partidos.

JUGABILIDAD 94
Sencillo de controlar y con innumerables posibilidades.

DURACIÓN 95
Ligas, torneos, modos de juego, multijugador, conexión GC...

TOTAL 94

▲ Las animaciones. El **ambiente** de los partidos.

▼ Se echa en falta un **modo entrenamiento.**

VALORACIÓN

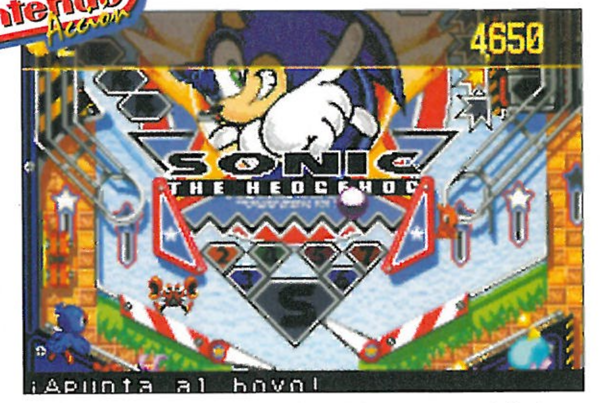
Esta edición de FIFA derrocha realismo y jugabilidad. Su control, animaciones, número de ligas y jugadores merecen el título de mejor juego de fútbol de GBA.

¡Solo una bola más, porfa!

SONIC PINBALL

OK Nintendo Acción

¡Es la nueva moda que arrasa en GBA! Los grandes héroes rivalizan por tener los mejores pinballs.



Los tableros destacan por sus vivos colores y su movimiento... ¡sí, esos bichitos de ahí se mueven! ¡Y dan puntos!



El tablero del juego «Samba de Amigo» (sí, el de las maracas) permanece oculto, así que tendréis que ganároslo.



En la parte inferior de la pantalla se nos indica lo que debemos hacer para activar las diferentes misiones del tablero.



Cada uno de los tableros está dedicado a un protagonista de los más conocidos juegos de Sega. Aquí tenéis a Nights.

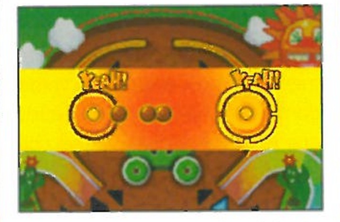
Sonic y compañía se han subido al carro de los pinball para GBA. Han visto que los Pokémon arrasan con esto de los flippers y quieren probar suerte y de paso hacerles la competencia. ¿Serán tan buenos? Pues lo vemos enseguida...

¡Menuda fiesta!

Este pinball ofrece **3 tableros y 5 modos de juego.** Llenos de color y animaciones, **cada tablero está basado en un héroe de Sega y ofrece distintas misiones,** a las que se accede colando la bola tres veces aquí, tirándola por cierta rampa... Al activar una misión, debemos cumplir el objetivo en un tiempo limitado. En la mesa de Sonic, por ejemplo, lo más espectacular es enfrentarse a Eggman. No por la acción, sino porque, eliminándolo, **pasamos de fase y toda la mesa cambia de aspecto.** La estructura en cuanto a rampas, agujeros y demás, es fija, eso sí. Lo mismo ocurre en el tablero de Nights venciendo al enemigo final. Y **la mesa de regalo, la de Samba de Amigo,** aunque visualmente no cambie, **ofrece "jugar canciones"**, como en el original de Dreamcast. ¿Y los modos? Aquí es donde se sale: Arcade; Historia, en el que los piques entre personajes son el argumento; Fiesta, con minijuegos multijugador; Jardín Tiny Chao; y Casinópolis. Una pasada. Te quedarás pegado a tu GBA, al principio, por probar todo lo que ofrece; y después porque te das cuenta de que lo que ofrece es **adicción a granel, y una variedad nunca vista en este género.**

LA MÚSICA TAMBIÉN JUEGA

EN LA MESA DE «SAMBA DE AMIGO», una de las misiones es un minijuego musical. Una versión simplificada del juego original de Dreamcast, en la que tendremos que seguir el ritmo de la música pulsando los flippers al compás.



Este minijuego es lo más original que hemos visto en un pinball.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **SEGA/THQ**
- Desarrollador: **SONIC TEAM**
- Tipo de juego: **PINBALL**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1-4**

- Passwords: **NO**
- Batería: **SÍ**
- Datos: **3 TABLEROS/4 MODOS**

- Precio: **49,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

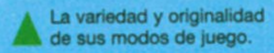
GRÁFICOS 86
Coloristas y fieles a cada juego. ¡Cómo se mueven las mesas!

SONIDO 90
Hay muchas melodías y todas son de gran calidad.

JUGABILIDAD 90
Las misiones de cada tablero le dan mucha variedad.

DURACIÓN 93
Jugarás horas y horas con todos sus modos de juego.

TOTAL 91



▲ La variedad y originalidad de sus modos de juego.

▼ A veces los **rebotes de la bola** no son muy reales.

VALORACIÓN

Un gran juego de pinball que destaca por su mecánica, los "personajes Sega", la variedad de modos de juegos y las posibilidades multijugador.



www.movilmundo.com
todo un mundo de soluciones para tu móvil >>
logos, tonos, melodías polifonicas, fotos, animaciones...
FONDOS
en color para tu movil
envia wap29+ un espacio y el codigo de tu fotofondo al 7494
o llama al 806 41 69 90
35960 35916 35959 35958 35957 36050 36036 35994 36018
35970 35923 35937 35564 35465 35009 35521 35520 35508
36094 36103 36126 36203 35518 35421 36207 36210 36213
polifonicos
o llama al 806 41 69 90
envía TONOS95 un espacio y el código del tono al 7494
si no esta el tono que estas buscando envia TONOS95 seguido de un espacio y una palabra que la identifique (el cantante, titulo..) al 7494
84051 AZZURRO ADRIANO CELENTANO
84050 FINALLY CE CE PENISTON
84049 SCOTLAND THE BRAVE POPULAR ESCOCESA
84047 GIVE UNTO ME EVANESCENSE
84046 MY WORLD AVRIL LAVIGNE
84045 BAD DAY REM
84044 JURAMENTO RICKY MARTIN
84043 HOY GLORIA ESTEFAN
84042 RATONCITOS COLORADOS ANDY Y LUCAS
84041 CALENDAR GIRL NEIL SEDAKA
80478 CRAZY AEROSMITH
83881 WHITE FLAG DIDO
84029 CANTINA STAR WARS
83901 ZORBA EL GRIEGO CINE
83950 MOONLIGHT SHADOW MIKE OLDFIELD
83297 SOBE SON MIAMI SOUND MACHINE
81686 SAMBAME UPA DANCE
80831 JAMMIN BOB MARLEY
84067 EL EXORCISTA CINE
84064 DARTH VADER MARCHA IMPERIAL STAR WARS
80139 ANOTHER ONE BITES THE DUST QUEEN
80114 ARMAGEDDON FILM
MP3
sonidos para móviles
¡PERSONALIZA TUS LLAMADAS CON SONIDOS DE ANIMALES! Cuando tu madre te llame al movil suene un gato maullando, o una moto de carreras, o un grito de fútbol, o...
envía POL18 cod. sonido al 7808
77009 Charleston
77008 Dixeland jazz band
77007 Football marching band
77094 Indios americanos
77087 Louis Amstrong
77086 Musica de circo
77084 Musica militar americana
77100 Opera
77081 The entertainer
77044 Toque militar
77045 20th Century Fox
77067 Charleston
77009 Charleston
77008 Dixeland jazz band
77007 Football marching band
77094 Indios americanos
77087 Louis Amstrong
77086 Musica de circo
77084 Musica militar americana
77100 Opera
77081 The entertainer
77044 Toque militar
77045 20th Century Fox
77067 Charleston
FOTOS DE FAMOSOS
envia PP2 espacio y código de la foto del famoso al 7494
124522 124506 124511 124507
124510 124520 124505 124509
124523 124508 124524 124503
logos y tonos
envia LT43 + cód prod + marca móvil al 7494
si no esta el tono que estas buscando envia Lt43 seguido de un espacio y una palabra que la identifique al 7494
09022 26000 24072 02026
Inicio
02373 02100 09106 12034
01027 18043 06360 21031
O LLAMA AL TLFNO 806 41 69 89 EJ: L43 50412 MOTOROLA
59765 Crashed the wedding Busted
59764 Yes Beyonce
59763 Patiently waiting 50 Cent
53387 I cant let you go Ian Van Dahl
60642 Fever Star sailor
59762 Ooh wee Mark Ronson
59761 Flip reverse Blazin Squad
59760 Got some teeth Obie Trice
59759 Jumpin Liberty X
59758 Into you Fabolous FT Tamia
54391 Son de amores Andy y Lucas
54407 Tengo Queco
55058 Cara al sol Himno
54210 Fiesta pagana Mago de oz
55011 Himno de España Himnos
62073 Shin Chan Tv
55024 Himno de la Legion Himno
62023 Simpsons tv
51005 El Exorcista cine
54353 Papi Chulo El chombo
54276 Ni mas ni menos Los Chichos
53384 vederti danzare Prezioso
54394 No es lo mismo A. Sanz
54388 La madre de Jose Canto loco
68014 Hala Madrid himno
59743 Where is the love Black Eyed
68002 Cant del Barca himno
62027 Fraggle rock tv
62076 Chicho terremoto Tv
68005 Celta himno
60014 Breaking the law Judas P
54202 Besame mucho Luis Mig.
72157 Before you leave Pep luxe
54219 Baila morena Zucchero
51002 Axel f cine
51044 Austin Powers cine
51077 As times go by Casablanca
62075 Arale Tv
55063 Andalucia Himno
62031 Ally Mcbeal tv
57007 Alarma miscelanea
54385 Actitud Tony Santos
62063 A little less Elvis Presley
59681 21 questions 50 cent
60086 Bohemian Rhapsody Queen
54268 Baila casanova Pau. Rubio
64065 Aeris Final Fantasy VII
71073 Aeris Final Fantasy VII
52082 Adagio Albinoni
51141 Across the stars Los clones
60216 Aces High Iron Maiden
60302 ace of spades Motorhead
54167 A puro dolor Son by four
54109 20 de abril Celtas cortos
54191 19 dias 500 noches J. Sabina
51031 Cantina Star Wars
juegos java
envía JUEGOS99 un espacio y el código del juego al 7494
o llama al 806 41 69 96
SPEEDDEVILS 1014
SIBERIAN STR. 1011
PRINCE PERSIA 1005
SKATE&SLAM 1012
RAYMAN3 1018
MONEY BOX 1045
DESAILLY 1020
SPLINTER CELL 1084
VELOZ Y EXT. 1041
RAYMAN GOLF 1010
RAVEN SH. 1085
RAILRIDER 1006
FOOTBALL F. 1201
ADVENTURE 1250
TOP FONDOS EN COLOR
ENVIA 3MF + UN ESPACIO Y EL CÓDIGO DEL FONDO > AL 7057
EJ: 2MF 0290 SI QUIERES ANGELINA JOLIE
0112 0113 0114 0115 0116 0117 0118 0119 0120
DragonBall
0121 0122 0123 0124 0394 0290 0397 0414 0415
0384 0188 0189 0176 0193 0194 0359 0317 0332
0155 0148 0147 0157 0156 0170 0375 0376 0374
0388 0390 0398 0405 0410 0413 0181 0172 0174 0182 0417 0187

GUÍA DE COMPRAS

NINTENDO GAMECUBE

007 NIGHTFIRE



EA GAMES · Acción 3D
64,95 € · 1-4 J

Infiltración en primera persona, excitante conducción y modo multijugador guay, todo en uno.

Puntuación 90

1080° AVALANCHE



NINTENDO · Snowboard
59,95 € · 1-4 J

El snow más jugable y espectacular. Compite contra otros, muestra tus trucos, y enfréntate a la avalancha.

Puntuación 90

BATMAN RISE OF SIN TZU



UBISOFT · Lucha-Acción
59,95 € · 1-2 J

Lucha y acción a tope para los fans de Batman. Recomendado jugar a dobles, mucho más "cañero".

Puntuación 80

BILLY HATCHER



SEGA · Plataformas
59,95 € · 1-4 J

Plataformas y acción innovadoras y frescas, con toda la energía del "Sonic Team". Banda sonora de lujo.

Puntuación 89

BURNOUT 2



ACCLAIM · Conducción
59,95 € · 1-4 J

Es mucho más que la entrega anterior. Más salvaje, más realista. Con más coches y más manejable.

Puntuación 92

BUSCANDO A NEMO



THQ · Aventura
59,95 € · 1 J

La peli de Disney, en tu Cube. Genial en gráficos, pero un poco más difícil de lo que parece.

Puntuación 82

CRASH NITRO KART (NUEVO)



VIVENDI · Carreras
59,95 € · 1-2 J

Un divertido juego de karts, con un gran modo historia y extras de lujo. Una pena que sea algo corto.

Puntuación 89

DRAGON BALL Z BUDOKAI



ATARI · Lucha
49,95 € · 1-2 J

Con un estilo de lucha propio y una perfecta recreación del anime, este juego llega dispuesto a arrasar.

Puntuación 91

EL RETORNO DEL REY



ELECTRONIC ARTS · Acción 3D
62,95 € · 1-2 J

La última parte de la trilogía vuelve a traernos la mejor acción con un modo a dobles que te deja flipado.

Puntuación 92

ETERNAL DARKNESS



NINTENDO · Aventura de terror
44,95 € · 1 J

En este juego vas a pasar mucho miedo. El guión y la puesta en escena son de una buena película de terror.

Puntuación 94

ENTER THE MATRIX



ATARI · Acción
59,95 € · 1 J

Un vendaval absoluto de acción, muy apetecible lo mires por donde lo mires. "Wachowsky" de pura cepa.

Puntuación 90

FIFA FOOTBALL 2004

ELECTRONIC ARTS · Fútbol
62,95 € · 1-4 J



La edición más completa que hemos visto. La que tiene más números, más equipos, más efectos gráficos y un nuevo nivel de simulación. El control ha variado respecto a la edición anterior para dejarnos tomar más decisiones.

Puntuación 97

LA NOVEDAD DEL MES

MARIO PARTY 5

NINTENDO · Tablero
59,95 € · 1-4 J

Tiene justo lo que se le debe pedir a la quinta entrega de un juego veterano. Más diversión, más modos de juego y un esfuercito por hacer más llevadero el modo historia a los solitarios. ¡Pero sigue siendo mejor jugarlo en compañía!

Puntuación 93

F-ZERO GX

NINTENDO · Velocidad
59,95 € · 1-4 J

El dios de la velocidad se ha materializado en un juego de Cube. Esta nueva entrega del futurista «Zero» añade a la velocidad un desafiante modo historia que permite configurar y crear nuestras propias naves. La pasada.

Puntuación 97

HARRY POTTER Y LA PIEDRA... (NUEVO)

EA GAMES · Aventura
64,95 € · 1 J

Si te gustó la Cámara Secreta, éste te va a encantar. En la misma línea, con mejores gráficos y mayor diversión.

Puntuación 93

HARRY POTTER Y LA CÁMARA...

EA GAMES · Aventura
64,95 € · 1 J

Eficaz desarrollo y jugabilidad totalmente equilibrada. Si te gusta Harry Potter, no te lo puedes perder.

Puntuación 92

HOBBIT

SIERRA · Aventura
59,95 € · 1 J

Una aventura bonita y variada, basada en el libro de Tolkien. Si eres fan, no te la puedes perder.

Puntuación 87

LAS DOS TORRES

EA GAMES · Acción
64,95 € · 1 J

Imagínate, en mitad de la acción de la película. Los mismos héroes, escenarios, armas... ¡espectacular!

Puntuación 91

LOONEY TUNES (NUEVO)

EA GAMES · Aventura/Plataformas
62,95 € · 1 J

Un plataformas entretenido, diseñado para los más peques. Mola su sentido del humor, lo vais a pasar pipa.

Puntuación 82

LOS SIMS TOMAN LA CALLE (NUEVO)



EA GAMES · Simulador de vida
64,95 € · 1 J

Toda una experiencia. Sal de casa, encuentra un trabajo, relaciónate con los demás... ¡como la vida misma!

Puntuación 90

LUIGI'S MANSION (PLAYER'S CHOICE)



NINTENDO · Aventura
29,95 € · 1 J

¿Pero todavía no te has hecho con esta "fantasmal" aventura? Con este precio, estás metiendo la pata...

Puntuación 90

MARIO KART: DOUBLE DASH!!

NINTENDO · Carreras
59,95 € · 1-16 J



No es la primera vez que Mario y sus colegas se ponen a correr. Pero sí es nuevo que haya dos pilotos por kart, y que cada jugador pueda controlar a uno de ellos. ¡Y además incluye un modo extra para jugar hasta 16!

Puntuación 97

MARIO PARTY 4 (PLAYER'S CHOICE)



NINTENDO · Tablero
29,95 € · 1-4 J

Un juego para vivir semanas alegres junto a tres amigos. Auténticamente irresistible, y más a su nuevo precio.

Puntuación 91

METROID PRIME (PLAYER'S CHOICE)

NINTENDO · Aventura
29,95 € · 1 J



El "otro" gran juego de GameCube. «Metroid» ha estrenado un género que creará una legión de adeptos, las aventuras en 3D. Por eso los chicos de Nintendo acaban de incluirlo en su flipante línea Player's Choice, a un precio de risa.

Puntuación 99

MEDAL OF HONOR RISING SUN (NUEVO)



EA GAMES · Acción 3D
64,95 € · 1-4 J

Desarrollo variado, nivel de realismo por las nubes y una ambientación de lujo. ¡Esta guerra sí que mola!

Puntuación 93

NBA LIVE 2004



EA ESPORTS · Baloncesto
62,95 € · 1-4 J

Una nueva edición que potencia aún más el realismo, buscando un control perfecto de las jugadas.

Puntuación 94

NBA STREET VOL. 2



EA SPORTS · Baloncesto
65,95 € · 1-4 J

Resulta excitante jugar al basket en plena calle con las estrellas de la NBA. Promete jugadas de fantasía.

Puntuación 92

NEED FOR SPEED UNDERGROUND

ELECTRONIC ARTS · Conducción
64,95 € · 1-2 J



Una entrega especial para fans del mundo del motor que se pirren por el "tuning". Decir que vamos a cambiar el aspecto de los coches no sería suficiente. Porque además las carreras tienen una calidad tremenda.

Puntuación 95

PIKMIN (PLAYER'S CHOICE)



NINTENDO · Aventura-puzzle
29,95 € · 1 J

La genial aventura diseñada por Miyamoto, todavía más atractiva. ¿Aún no te has hecho con ella?

Puntuación 90

P.N. 03



CAPCOM · Shooter
63,95 € · 1 J

Un juego de acción diferente, con mucha marcha, estrategia y una protagonista increíblemente animada.

Puntuación 88

RAYMAN 3

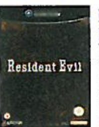


UBI SOFT · PLATAFORMAS
59,95 € · 1-4 J

Las plataformas más geniales se dan la mano con la acción más cañera. Su desarrollo os atrapará, seguro.

Puntuación 94

RESIDENT EVIL



CAPCOM · Aventura de terror
64,95 € · 1 J

El miedo espera a la vuelta... de la esquina con un juego de terror que de verdad te va a asustar.

Puntuación 93

RESIDENT EVIL 2



CAPCOM · Aventura de terror
44,95 € · 1 J

Imprescindible para seguir la trama de la saga, divertido, emocionante y largo. Aunque algo anticuado.

Puntuación 85

RESIDENT EVIL ZERO



CAPCOM | Aventura de terror
64,95 € | 1 J

El nuevo Resident te lleva al origen de la saga, con un juego que mejora a todos los niveles el primer RE.

Puntuación 95

SONIC ADVENTURE 2 BATTLE



SEGA | Arcade
34,95 € | 1-4 J

Treinta escenarios que recorrer y un personaje distinto para cada fase. Conexión por cable a GBA.

Puntuación 90

SONIC ADVENTURE DX



SEGA | Arcade
59,95 € | 1 J

Sonic regresa con un juego veloz y divertido, y 6 personajes controlables que se mueven por otras tantas rutas.

Puntuación 91

SOUL CALIBUR II

NAMCO | Lucha
59,95 € | 1-2 J

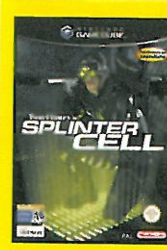


El juego de lucha que debes tener. Una compra obligada, sí; e incluso la presencia de Link recomienda el uso y disfrute de una GameCube. Sí, la han bajado de precio y es toda una ganga. Hazte con los dos, no te arrepentirás.

Puntuación 97

SPLINTER CELL

UBISOFT | Juego de espías
59,95 € | 1 J



Los espías están de moda, y más aún con la llegada de Sam Fisher. Este héroe se ha hecho con un hueco en el salón de la fama gracias a un juego impecable, con una conexión con Game Boy Advance que te deja flipado.

Puntuación 96

SSX 3



EA SPORTS | Snowboard
64,95 € | 1 J

Aprovéchate de las montañas. Desciende, haz combos, explora y disfruta del paisaje alucinante.

Puntuación 91

SUPER SMASH B. (PLAYER'S CHOICE)

NINTENDO | Lucha
29,95 € | 1-4 J



Los grandes héroes de Nintendo protagonizan un juego de lucha muy original, con un nivel técnico por las nubes y una capacidad de adicción que te va a pegar a la pantalla, a ti y a tres amigos, durante muchos días. ¡Precio "pa'flipar"!

Puntuación 95

STARFOX ADV. (PLAYER'S CHOICE)

NINTENDO | Aventura
29,95 € | 1 J



El zorro de Nintendo da la campanada en calidad gráfica, jugable y ahora también en precio. Te espera una profunda aventura, cargada de detalles que te colmarán de felicidad, y pondrán la envidia en cara ajena.

Puntuación 96

STAR WARS GUERRAS CLON



LUCASARTS | Acción
62,95 € | 1-4 J

Un genial shooter-combate-acción-tierra-aire que no debe faltar en tu colección de clásicos Star Wars.

Puntuación 89

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

01 SOUL CALIBUR II
02 F-ZERO GX
03 SUPER MARIO SUNSHINE
04 STARFOX ADVENTURES
05 VIEWTIFUL JOE
06 ETERNAL DARKNESS
07 IKARUGA
08 MARIO PARTY 4
09 ZELDA WIND WAKER
10 METROID PRIME

STAR WARS: REBEL STRIKE

LUCASARTS | Shooter 3D
29,95 € | 1-2 J



Lo que queríais oír. Ha mejorado la anterior entrega. Aunque para que no la olvidemos, se ha incluido en «Rebel Strike» en modo cooperativo. Esto, unido al filón de extras y novedades, convierten el juego en todo un puntazo.

Puntuación 98

SUPER MARIO S. (PLAYER'S CHOICE)

NINTENDO | Aventura-Plataformas
29,95 € | 1 J



¡Las mejores plataformas para Cube, a un precio de lujo! Disfruta de su apartado técnico sobresaliente, sus retos y su jugabilidad, por menos de 30 Euros. La felicidad existe, querido jugón, y está aquí mismo.

Puntuación 95

THE HULK



VIVENDI UNIVERSAL | Acción
59,95 € | 1 J

Hulk protagoniza un juego de mamporros que nos deja con la lengua fuera por sus dosis de acción.

Puntuación 85

STAR WARS ROGUE LEADER



LUCASARTS | Shooter aéreo
64,95 € | 1 J

Una "peli" interactiva, con escenarios localizados en los filmes y acción por las galaxias. Un imprescindible.

Puntuación 94

THE ITALIAN JOB



EIDOS | Acción 3D
59,95 € | 1-4 J

Un juego de coches que te sumergirá en la trama de una peli chulísima. ¿No te apetece conducir un Mini?

Puntuación 91

TIME SPLITTERS 2

EIDOS | Shooter 3D
59,95 € | 1-4 J



Una historia original, una gran oferta en modos multijugador. Técnicamente impecable. Sin duda uno de los que más nos han impresionado. Por el nivel de I.A. de los rivales, el control suave, la duración y la original historia.

Puntuación 95

TONY HAWK'S UNDERGROUND



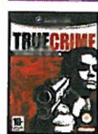
NUEVO

ACTIVISION | Skate
62,95 € | 1-2 J

Conviértete en una estrella del skate y flipa con todas las novedades que te esperan en esta entrega.

Puntuación 91

TRUE CRIME



ACTIVISION | Acción+coches
67,95 € | 1 J

En Los Angeles tú eres la ley, así que coge los coches y las armas que necesites. Y diviértete.

Puntuación 93

VIEWTIFUL JOE



CAPCOM | Beat'em Up
62,95 € | 1 J

Un juego de acción espectacular. Con una jugabilidad sorprendente y un apartado visual de caerse de boca.

Puntuación 91

V-RALLY 3



ATARI | Carreras
59,95 € | 1-4 J

Es la versión más depurada de todas. Buen comportamiento de los coches y excelente trabajo gráfico.

Puntuación 91

WARIO WORLD



NINTENDO | Plataformas
59,95 € | 1-4 J

En la línea de sus clásicos de Game Boy, sólo que en 3D. Te vas a flipar con los movimientos de Wario.

Puntuación 88

WAVE RACE BLUE STORM



NINTENDO | Carreras
44,95 € | 1-4 J

Un prodigio de la técnica al servicio de la diversión. Es como estar cabalgando sobre olas vivas.

Puntuación 90

XIII



UBISOFT | Shooter 3D
59,95 € | 1 J

Un juego de acción y disparos con un aspecto revolucionario y una trama que te va a dejar helado.

Puntuación 92

ZELDA: WIND WAKER

NINTENDO | Acción-Rol
69,95 € | 1 J



La historia del juego, los personajes, la traducción, el control, la banda sonora, las mazmorras... Todo en «Wind Waker» deja alucinado, y más aún su jugabilidad y el carisma del héroe. Por eso lleva esta nota. Lo mejor que se ha visto.

Puntuación 100

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES SHOOTERS 3D

1. STAR WARS REBEL STRIKE
2. STAR WARS ROGUE LEADER
3. TIME SPLITTERS 2
4. MEDAL OF HONOR: RISING SUN
5. 007 NIGHTFIRE

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

1. SUPER MARIO SUNSHINE
2. RAYMAN
3. SONIC ADVENTURE DX
4. WARIO WORLD
5. VEXX

LOS MEJORES DEPORTIVOS

1. FIFA 2004
2. MARIO KART DOUBLE DASH!!
3. NBA LIVE 2004
4. NEED FOR SPEED UNDERGROUND
5. TONY HAWK'S UNDERGROUND

LOS MEJORES DE AVENTURAS

1. ZELDA: THE WIND WAKER
2. METROID PRIME
3. STARFOX ADVENTURES
4. SPLINTER CELL
5. RESIDENT EVIL ZERO

LOS MEJORES DE LUCHA-ACCIÓN

1. SOUL CALIBUR II
2. SUPER SMASH BROS MELEE
3. EL RETORNO DEL REY
4. TRUE CRIME
5. VIEWTIFUL JOE

GUÍA DE COMPRAS

GAME BOY ADVANCE /COLOR

ADVANCE WARS 2



▸NINTENDO ▸Estrategia
▸39,95 € ▸1-4 J

Una prolongación de la primera entrega, con nuevos mapas y la posibilidad de combatir a cuatro.

Puntuación 93

BANJO KAZOOIE



▸THQ ▸Acción-Plataformas
▸49,95 € ▸1-4 J

En la línea de sus buenísimos juegos de N64. Gráficos geniales, muchos desafíos, y una pareja flipante.

Puntuación 90

BLACK BELT



▸XICAT INTERACTIVE ▸Lucha
▸42,95 € ▸1-2 J

Después de «Street Fighter», el mejor juego de lucha para tu GBA. Sorprende gráficamente.

Puntuación 90

BRUCE LEE



▸VIVENDI UNIVERSAL ▸Beat'em Up
▸52,95 € ▸1 J

Realistas movimientos, enemigos inteligentes, armas para recoger y usar, jefazos finales... Muy bueno.

Puntuación 91

COMUNIDAD DEL ANILLO



▸VIVENDI UNIVERSAL ▸Rol
▸29,95 € ▸1 J

La versión oficial de 'El Señor de los Anillos', el libro de Tolkien, es una aventura rolera muy profunda.

Puntuación 89

CRASH 2



▸VIVENDI ▸Plataformas
▸52,95 € ▸1-2 J

Si quieres disfrutar toda la emoción de las plataformas más clásicas, en 2D y 3D, juega con el "perro loco 2".

Puntuación 90

CT SPECIAL FORCES 2



▸LSP ▸Acción
▸39,95 € ▸1-2 J

Superior a la primera parte. Alucina con sus 22 fases de acción total y un apartado técnico brillante.

Puntuación 92

DONKEY KONG COUNTRY



▸NINTENDO ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1-2 J

Más de 1.000 piruetas, ajustada jugabilidad e increíble banda sonora. Pruébalo, no te arrepentirás.

Puntuación 94

DRAGON BALL Z



▸ATARI ▸Rol-Aventura
▸49,95 € ▸1 J

Aunque flojea gráficamente, tiene un desarrollo entretenido. Además sigue triunfando en los tops de ventas.

Puntuación 80

DRAGON BALL Z II



▸ATARI ▸Rol-Aventura
▸49,95 € ▸1-4 J

Si eres un fan de la serie, te lo tienes que comprar. Incluye todo lo que esperas: combate, aventura...

Puntuación 85

DRAGON BALL Z — GBC



▸BANDAI ▸Juego de cartas
▸34,99 € ▸1-2 J

Juego de cartas que está haciendo las delicias de fans de este género, y de esta serie de animación.

Puntuación 93

EL RETORNO DEL REY — NUEVO



▸EA GAMES ▸Acción/Aventura
▸49,95 € ▸1-2 J

Perfecto cierre para la trilogía. Rebosa acción y es fiel a la peli, así que si te va la marcha...

Puntuación 91

F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY



▸NINTENDO ▸Velocidad
▸42,00 € ▸1-4 J

No hay un juego más rápido. «F-Zero» es vertiginoso, un ciclón. Pero controlable, y sin parones.

Puntuación 90

FINAL FANTASY TACTICS



▸NINTENDO ▸Rol
▸44,95 € ▸1-2 J

Los "roleros" más puristas buscaban un juego así. Con muchos combates por turnos para darle al "coco".

Puntuación 94

GOLDEN SUN

▸NINTENDO ▸Rol
▸45,00 € ▸1-2 J



En un continente enorme, dos tipos están a punto de vivir una aventura fantástica. Esta entrada de película da pie a un fenomenal juego de Rol que nos sumergirá en una historia absorbente, llena de magia y batallas. Un cuento de entre 30 y 60 horas de juego con un control exquisito.

Puntuación 95

GOLDEN SUN: LA EDAD PERDIDA



▸NINTENDO ▸Rol
▸44,95 € ▸1-2 J



La admiración que levantó la primera parte hará que caigas rendido ante esta nueva entrega. La razón es muy simple: encuentras lo que buscas. Una leyenda que pone los pelos de punta, una aventura para sumergirte, acción, y el glamour de un juego que ya es mucho más que un juego.

Puntuación 97

GT ADVANCE 2



▸THQ ▸Carreras
▸52,95 € ▸1-2 J

Saltamos de los circuitos urbanos a los rallys, con buen nivel gráfico y mejor sensación de velocidad.

Puntuación 88

HAMTARO ROMPECORAZONES



▸NINTENDO ▸Aventura/Rol
▸44,95 € ▸1-4 J

Perfecto para iniciarse en el Rol. Divertido, facilón y con personajes encantadores. Para tu hermanito.

Puntuación 85

HARRY POTTER 2



▸EA GAMES ▸Aventura
▸54,95 € ▸1 J

Consigue transmitir toda la emoción y el misterio del libro, a través de un sistema de juego bien estructurado.

Puntuación 91

ISS ADVANCE



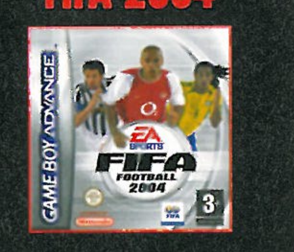
▸KONAMI ▸Fútbol
▸44,95 € ▸1 J

Nos gusta el fútbol, y más cuando lo podemos jugar en cualquier parte con este nivel de calidad.

Puntuación 89

LA NOVEDAD DEL MES

FIFA 2004



▷EA SPORTS ▷Fútbol
▷49,95 € ▷1-2J

El mejor juego de fútbol diseñado para una portátil. Derrocha realismo, jugabilidad, tiene un control estupendo, y una base de datos explosiva. Más de 300 equipos con sus plantillas actualizadas y unas animaciones que animan a seguir jugando y marcando.

Puntuación: 94

JACKIE CHAN ADVENTURES



▸ACTIVISION ▸Beat'em Up
▸19,95 € ▸1 J

Jackie tiene nombre, fama y un juego competente, con base beat'em up y un precio para no perdérselo.

Puntuación 87

KING OF FIGHTERS EX 2



▸ACCLAIM ▸Lucha
▸49,95 € ▸1-2 J

Es la recreativa en tu portátil. Con una amplia gama de golpes, ¡y unos gráficos guays!

Puntuación 93

KIRBY NIGHTMARE



▸NINTENDO ▸Plataformas
▸44,95 € ▸1 J

Lo último de Kirby es entretenido, variado, te hará reír, emocionarte y hasta algo de ejercicio físico.

Puntuación 92

LEGEND OF ZELDA

▸NINTENDO ▸Rol
▸39,95 € ▸1-4 J



Es ya un clásico de estas páginas y de las listas de ventas. Lo último de Link pone en juego una historia atractiva, desarrollo super jugable y un multijugador que es una grandísima aventura en sí mismo. Se llama "Four Swords" y no deja títere con cabeza. Como veis, razones para triunfar no le faltan.

Puntuación 97

LAS DOS TORRES



▸ELECTRONIC ARTS ▸Acción
▸54,95€ ▸1-4 J

La segunda entrega viene cargada de mucha acción con toquecitos de Rol. Homenaje al abismo de Helm.

Puntuación 91

MARIO KART SUPER CIRCUIT

▸NINTENDO ▸Velocidad
▸42,00 € ▸1-4 J



Es el líder indiscutible en velocidad. Sus notas son brillantes. Pero lo más destacado es su equilibrio entre técnica y jugabilidad. La parte técnica incluye zooms, efectos de transparencia y un diseño cuidadísimo; la jugable empieza en un excelente control y sigue con un glorioso modo multijugador.

Puntuación 95

MARIO & LUIGI

▸NINTENDO ▸Rol
▸44,95 € ▸1-2 J



Los dos geniales hermanos se montan una aventura llena de humor y diversión. Está basada en el clásico «Paper Mario» de N64, y nos ofrece buen ROL con un toque original que nos lleva a recorrer los escenarios a base de saltos. Ah, y la historia es... esto... os va a hacer reír, sin duda.

Puntuación 95

MEGAMAN BATTLE NETWORK 3



▸CAPCOM ▸Rol
▸48,95 € ▸1-2 J

Un juego de Rol lleno de secretos, largo y muy divertido, que incluye un innovador sistema de combate.

Puntuación 87

METROID FUSION

▸NINTENDO ▸Aventura
▸44,95 € ▸1 J

Si buscáis una aventura total, este cartucho colma todas las expectativas. Controlamos a Samus, cazarrecompensas espacial, y debemos recorrer un gigantesco mundo atestado de peligrosos alienígenas, ingeniosos puzzles y zonas secretas. La genial ambientación os mete de lleno en la acción.

Puntuación 95

POKéMON PINBALL

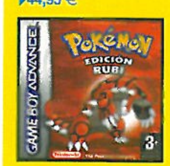
▸NINTENDO ▸Pinball
▸39,95 € ▸1 J

Una explosión de jugabilidad, un tesoro caído del cielo para tu GBA. Dos mesitas llenas de iconos Pokémon, para capturar a los 200 a base de bolazos, rampas, 6 niveles de bonus, tienda de objetos... ¡¡Todo un fenómeno que hará que no te despegues de tu Game Boy en muchos meses!

Puntuación 97

POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO

NINTENDO — Rol
44,95 € — 1-4 J




¡Pero todavía no te has hecho con las últimas ediciones! ¿A qué esperas para disfrutar de la mejor aventura Pokémon que se ha diseñado nunca? ¡Pues corriendo a por los cartuchos!

Puntuación 98

PRINCE OF PERSIA



UBISOFT — Plataformas-acción
44,95 € — 1 J

Un príncipe acróbata con el que vamos a vivir una atractiva aventura plataformera. ¡Qué bien se mueve!

Puntuación 90

RAYMAN 3



UBISOFT — Plataformas
49,95 € — 1-2 J

Rayman atrapa a cualquier público, es gracioso, variado y bonito; y tiene un nivel de dificultad bien ajustado.

Puntuación 93

SONIC ADVANCE 2



SEGA — Plataformas
49,99 € — 1-4 J

El nuevo plataformas de Sonic ha subido la velocidad y tiene nuevo diseño de niveles y multijugador.

Puntuación 93

SONIC PINBALL PARTY

NUEVO



SEGA — Pinball
49,95 € — 1-4 J

Un digno rival del pinball de los Pokémon. Destaca por su variedad y flipantes modos de juego.

Puntuación 91

SPLINTER CELL

UBISOFT — Acción
49,95 € — 1 J



Versión para GBA del juego de espías más famoso. Aquí la aventura se muestra en 2D, pero con una calidad técnica también altísima, y una jugabilidad más que estudiada. El desarrollo de la acción ha variado, pero no el espíritu. Es «Splinter Cell» de purísima cepa. Totalmente recomendable.

Puntuación 95

SPYRO: SEASON OF FLAME



VIVENDI UNIVERSAL — Plataformas
52,95 € — 1 J

Una gran segunda parte. Incluye vista isométrica, escenarios coloristas y tres mundos enormes.

Puntuación 89

SPYRO: SEASON OF ICE



UNIVERSAL — Aventura-acción
29,95 € — 1 J

Esta aventura rezuma calidad, buen humor, jugabilidad y variedad. Spyro salta, planea y escupe fuego y hielo.

Puntuación 88

STREET FIGHTER ALPHA 3



CAPCOM — Lucha
49,95 € — 1-2 J

La recreativa en tu superportátil. Una conversión de lujo con los 33 luchadores y modo versus con cable.

Puntuación 93

STUNTMAN



ATARI — Conducción
49,95 € — 1 J

Algo más que un simple juego de coches. Eres un especialista y te enfrentarás a muchos desafíos.

Puntuación 92

SUPER MARIO ADVANCE



NINTENDO — Plataformas
41,95 € — 1-4 J

Tiene plataformas por un tubo, cuatro protagonistas, 20 niveles y un multijugador increíble.

Puntuación 91

LOS MÁS VENDIDOS DE GBA EN CENTRO MAIL

1. FINAL FANTASY TACTICS
2. POKéMON PINBALL
3. SUPER MARIO ADVANCE 4
4. GOLDEN SUN LA EDAD PERDIDA
5. POKéMON RUBÍ
6. FIFA FOOTBALL 2004
7. POKéMON ZAFIRO
8. EL RETORNO DEL REY
9. MARIO & LUIGI
10. YU-GI-OH WORLDWIDE ED.

SUPER MARIO ADVANCE 4

NINTENDO — Plataformas
39,95 € — 1-4 J



Versión para tu portátil de «Super Mario Bros. 3» de NES, quizá el mejor juego de Mario que se ha diseñado hasta el momento. Su tremenda jugabilidad y altísima duración lo sitúan directamente por encima del resto de geniales Marios de Game Boy. Y eso es decir mucho, porque todos son buenísimos.

Puntuación 96

SUPER MARIO WORLD

NINTENDO — Plataformas
37,95 € — 1-4 J



Un juego que le va a coronar como rey de plataformas. Nada menos que 96 mundos para explorar corriendo, buceando, a saltos, sobre Yoshi o volando. Y además podemos escoger entre Mario y Lugi para recorrer cada fase. Incluye «Mario Bros.», el multijugador compatible con «Mario Advance».

Puntuación 95

SUPER STREET FIGHTER II



CAPCOM — Lucha
29,95 € — 1-2 J

¿Revivir el mayor bombazo de la historia de los videojuegos en tu GBA? Me apunto, colega.

Puntuación 90

TEKKEN



NAMCO — Lucha
54,99 € — 1-2 J

Tiene golpes y combos para aburrir, y ofrece una variedad de modos de juego extraordinaria.

Puntuación 88

TOMB RAIDER



UBISOFT — Aventura
29,95 € — 1 J

Lara Croft protagoniza una aventura genial, en su línea, bien animada, y con el necesario toque de acción.

Puntuación 89

TOP GEAR RALLY



KEMCO — Carreras
44,95 € — 1-2 J

Un brillante motor 3D poligonal da vida al juego de coches más atractivo para tu portátil.

Puntuación 90

WARIO LAND 4



NINTENDO — Plataformas
41,95 € — 1 J

Wario deja a un lado la inmortalidad de anteriores entregas y plantea una mecánica sugerente y atractiva.

Puntuación 91

V-RALLY 3

ATARI — Carreras
54,95 € — 1-2 J



Llega el juego de rallys definitivo para Game Boy Advance. Y tenía que ser de «V-Rally», una saga plagada de éxitos. La tercera entrega combina tecnología de otro planeta (coches renderizados, ¡¡vista subjetiva!!, velocidad, suavidad) con un altísimo nivel de jugabilidad. Nueva generación.

Puntuación 95

WARIO WARE

NINTENDO — Habilidad
34,95 € — 1-2 J



El... Con... Laaa... ¡Es que lo nuevo de Wario es algo indescriptible! Imaginad que metéis doscientas maquinitas "hand-held" en un solo cartucho, y que Wario y sus colegas lo organizan todo para que sólo podáis jugar tres segundos a cada "tontería". ¡Pues eso es «Wario Ware»! No. Es más. Y mejor. ¡Cómpralo!

Puntuación 95

YOSHI'S ISLAND

NINTENDO — Plataformas
44,95 € — 1-4 J



La penúltima aventura de Mario y Yoshi nos deja 48 maravillosos mundos plagados de detalles, enemigos y secretos. Su gran jugabilidad no nos permite pestañear, y su acabado gráfico deja con la boca abierta. Además, completar todos los niveles y secretos lleva varios meses. Imprescindible.

Puntuación 95

YU-GI-OH! — GBC

KONAMI — Juego de cartas
39,95 € — 1-2 J

Reta con tu mazo de cartas a una panda de rivales y gánales todas sus cartas. Y a tus amigos, también.

Puntuación 88

YU-GI-OH! WORLDWIDE EDITION



KONAMI — Juego de cartas
44,95 € — 1-2 J

La tecnología de Advance al servicio del juego de cartas de moda. Si te gustó el de GB color... ¡babearás!

Puntuación 89

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

1. SUPER MARIO ADVANCE 4
2. YOSHI'S ISLAND
3. SUPER MARIO WORLD
4. DONKEY KONG COUNTRY
5. BANJO-KAZOOIE

LOS MEJORES DE AVENTURAS

1. POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO
2. GOLDEN SUN LA EDAD PERDIDA
3. LEGEND OF ZELDA
4. FINAL FANTASY TACTICS
5. METROID FUSION

LOS MEJORES DE ACCIÓN

1. SPLINTER CELL
2. CT SPECIAL FORCES 2
3. EL RETORNO DEL REY
4. BRUCE LEE
5. LAS DOS TORRES

LOS MEJORES DEPORTIVOS

1. FIFA FOOTBALL 2004
2. V-RALLY 3
3. MARIO KART
4. TOP GEAR RALLY
5. ISS ADVANCE

LOS MEJORES DE LUCHA

1. KING OF FIGHTERS EX 2
2. STREET FIGHTER ALPHA 3
3. SUPER STREET FIGHTER II
4. BLACK BELT
5. MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

GAME BOY COLOR

1. YU-GI-OH!
2. HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA
3. POKéMON CRISTAL
4. HAMTARO
5. DRAGON BALL Z

NUESTRA RECOMENDACIÓN Busca estos juegos sin cesar: Pokémon Pinball, FIFA 2004, Sonic Pinball y El Retorno del Rey. Buenísimos.

¿Te crees el mejor jugador de Pokémon Pinball del mundo? Pues demuéstralo participando en nuestro campeonato

TÚ PUEDES SER NUESTRO CAMPEÓN

Lo realmente importante de conseguir tropecientos millones de puntos en Pokémon Pinball es que los demás lo sepan. Aquí te damos la oportunidad de lucirte ante otros jugadores, de demostrar que eres el mejor, de dejar bien alto el nombre de la revista... y de llevarte todos estos premios.



ON PINBALL

¡¡Regalamos!!



22 Juegos para Game Boy Advance

198 Relojes exclusivos Nintendo Acción



Sorteamos **11** Super Paks Pokémon GBA SP Rubí y Zafiro

¿Cómo conseguirlos?

- La competición comienza el 21 de noviembre y finaliza el 6 de febrero de 2004. Durará exactamente 11 semanas.
- Cada semana se elegirán las 10 mejores puntuaciones para la mesa Rubí y las 10 mejores en Zafiro. El mejor de cada mesa ganará un juego a elegir de GBA de Nintendo España. Los 9 restantes obtendrán un reloj exclusivo Nintendo Acción.
- Al final de la competición se sortearán entre todos los participantes 11 paks GBA SP Rubí y Zafiro Edición Limitada.

Ver bases completas del concurso en la página de internet http://pokemon.nintendo.es

¿QUÉ DEBO HACER PARA PARTICIPAR?

1. ¿Ya tienes el juego? Pues regístralo en www.nintendovip.com Y luego practica hasta que consigas la mejor puntuación posible. Cuando la tengas, guárdala en el cartucho.
2. Entra en http://pokemon. nintendo.es y cliquea en el campeonato Pokémon Pinball.
3. Introduce tus datos e identifícate como participante de esta revista, escribiendo la siguiente clave: naccion
4. Entonces escribe tu puntuación, entra el contenido de tu Pokédex y ¡suerte! ¿Te has enterado de todo? Si no, visita http://pokemon. nintendo.es y repasa bien todas las bases.
5. Recuerda que puedes participar tantas veces como quieras. O sea que cada vez que superes tu propio record, no dejes de probar suerte.





¡Aprende los mejores golpes de tus luchadores favoritos!

SOUL CALIBUR 2

¿Ya controlas perfectamente a Link? Seguro que sí, pero a lo mejor en esta guía encuentras algún ataque que nunca antes habías probado, sencillamente, porque no lo conocías. Para que no te quedes sin "dar golpe"; para que aprendas los combos más bestias; y para que este juego no tenga secretos para ti... Aquí tienes los golpes más importantes de todos los personajes del juego.

Astaroth



FICHA PERSONAL

- **Arma:** Hacha gigante (Kulutues).
- **Disciplina:** Gyulkus.
- **Edad:** 7 años desde su resurrección.
- **Estatura:** 1,95 m.
- **Peso:** 134 Kg.
- **Grupo Sanguíneo:** Desconocido.
- **Lugar y Fecha de Nacimiento:** 3 de septiembre, en un lugar desconocido.
- **Familia:** Sirvientes de Ares, Dios de la guerra.

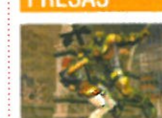
BÁSICOS

- →+A,B
- →+A,(B)
- →→+(A),B
- ↙+(A),A
- ↙+(A),B
- ←←+(A)
- ↓↙←+A,A,A,A,A
- B,(↑)+A
- B,(↓)+A
- B,(B)
- B,B,→
- B,→+K
- ←←+(B)
- ←←+B(↑ o ↓)
- ←←+B(↑ o ↓)K
- →→+(K)
- ↘+(K),A
- ↘+(K),(A)
- ↘+A+↘
- ↘+(A+B)
- ←+A+B
- ←+(A+B)
- →+(A+B)
- →+B+K
- →+(B+K)
- ↓↘→+B+K
- ↘+B+K→B para lanzar

TOTALMENTE AGACHADO

- ↘+K

PRESAS



- B+G,F
- B+G,B
- ↓↙←+A
- A+G o B+G
- ↘+(A+G o B+G)
- ↓+(A+B o B+K)
- A+G o B+G

8-WAY RUN

- (→ o ↗ o ↘)+(A)
- (→ o ↗ o →)+(A),B
- →+B+K
- R+(B+K)
- (↗ o ↘)+B
- (↗ o ↘)+(B)
- (↗ o ↘)+(K)
- (A+B)
- (↑ o ↓)+A,A
- (↑ o ↓)+(K)
- (↖ o ↙)+(A)
- (↖ o ↙)+(A),A
- (↙)+(A),B
- (↖)+(A),B
- (↖)+B,K
- (↙)+B,K
- 4+(B)
- 4+B(↑)
- 4+B(↓)K
- 4+(A+B)
- 4+B+K

Heishiro Mitsurugi



FICHA PERSONAL

- **Arma:** Katana (Shishi-Oh).
- **Disciplina:** Tenpu-Kosai-Ryu Kai.
- **Edad:** 29 años.
- **Estatura:** 1,74 m.
- **Peso:** 70 Kg.
- **Grupo Sanguíneo:** AB.
- **Lugar y Fecha de Nacimiento:** Bizen (Japón),8 de junio.
- **Familia:** Fallecida.

BÁSICOS

- A,→
- ↙+(A)
- ↙+(A),B
- 4+A,→
- →+A,A
- ←←+(A)
- →→+A,(↑ o ↓)
- →→+A,A
- ↓↘→+(A)
- (B),B,(↓))
- (B),B,(↑))
- B,B,→
- ←+B,→
- →+B,↑
- →+B,↓
- ←←+(B), B
- →→+B,B,(B)
- →→+B,B,(↓)
- →→+B,B,(↑)
- ↓↘→+(B)
- B,A
- ↓+K,B
- ↓+K,B,→



- ←+K,B
- K,→ o →→+K
- K,B
- A+B
- →→+A+B
- ↓+A+B
- B+K
- ←+B+K
- A+K
- A+K,→
- ←+A+K
- (↗+G)+A+B

TOTALMENTE AGACHADO

- A
- B
- ↘+B
- ↙+B,B
- K
- ↙+A+B

PRESAS

- B+G,F
- (de frente) A+G
- B+G
- A+G o B+G



RELICSTANCE

- ←+A+B para activar.
- A,B
- (K)
- (A+B)
- A+B+K o →→+G

MIST STANCE

- (↑)+B+K
- (↓)+B+K
- →↘↓1←+A
- A,A
- B,B
- (↑ o ↓)+(K)
- (↖ o ↙)+(A)
- (↖ o ↙)+(A),'
- (↗ o ↘)+(K)
- (A+B)

HALF DEATH

- ←+A+B para activar.
- A,B

FULL MOON

- →+B+K
- →↘↓↙←+B



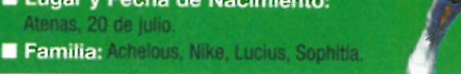
A: Botón A **B:** Botón B **K:** Botones X o Y **G:** Botones L o R **( )** Los paréntesis significan mantener pulsado ***** Volver a la posición neutral del stick.

Cassandra Alexandra



FICHA PERSONAL

- **Arma:** Espada corta y escudo (Omega y Nemea)
- **Disciplina:** Ateniense
- **Edad:** 21 años
- **Estatura:** 1,68 m. **Peso:** No contestó...
- **Grupo Sanguíneo:** B
- **Lugar y Fecha de Nacimiento:** Atenas, 20 de julio.
- **Familia:** Achelous, Nike, Lucius, Sophitia.



BÁSICOS
- A,B, B
- A,B,K
- A,K
- →+A,K
- →→+A
- ↘+A,B
- ←←+(A)
- ←←+(A),A
- ←←+(A),B
- B,A,A,A
- B,(B)
- B,↓+B,B,B
- B,↓+B,B,B,K
- B,→+B
- B,K
- →→+B,B
- ↓+B,B,K



- ↓+B,B,↑+B
- ↓+B,B,↑+B,A,A
- ↓+B,B,↑+B,A,K
- ←←+B
- ←←+B,A
- →→+K
- (↑ o ↗)+K,K
- ↖+(K) o B,K
- →→+A+B
- ↘+A+B
- ↑+(A+B)
- B+K,(B)
- ←←+B+K

TOTALMENTE AGACHADO
- ↘+B

PRESAS
- A+G
- B+G
- →→+B+G

8-WAY RUN
- ↓+A,A
- ↓+A,A
- ↑+A,A
- (↖ o ↙)+A,K
- ←+(A)
- ←+(A),A
- ←+(A),B
- ←+B,A
- →+B,B
- →+B,B
- →+B,A,A,A
- →+A+B
- (↗ o ↘)+K,K
- (↑ o ↓)+K,K
- (↖ o ↙)+A,K
- K,B
- K,B,B
- A+B
- B+K

ANGEL STEP
- ↓↘→



- (↑ o ↓)+A
- A,B
- (↑ o ↓)+A,B
- (↑ o ↓)*B
- (↑ o ↓)*B,A
- (↑ o ↓)*B,A,A
- (↑ o ↓)*B,A,K
- (↑ o ↓)*K,K



ANGELIC T.
- ↓↙←+G
- ↓↙←+←
- ↓↙←+B



Cervantes

FICHA PERSONAL

- **Arma:** Soul Edge y Nirvana (Espada/Pistola).
- **Disciplina:** Recuerdos de Soul Blade.
- **Edad:** 48 años.
- **Estatura:** 1,55 m.
- **Peso:** 81 Kg.
- **Grupo Sanguíneo:** Ninguno.
- **Lugar y Fecha de Nacimiento:** Valencia, 1 de enero.
- **Familia:** Huérfano, Dios de la guerra.

BÁSICOS
- A,←+B
- A,←+B,B
- ↙+A,B
- ↙+A,B
- ↙+A,(B)
- ↘+A,B
- ↘+A,(B)
- ←+A,A
- B, B,A
- B,G,B,B
- B,B,←+B
- B,G,B,←+B
- ←+B,K
- →+(B)
- →+B,B
- →→+K,B
- ←+K,K
- ←←+K
- →→+K
- A+B,A
- A+B,B
- ↙+A+B
- ↓+A+B
- ↘+A+B
- ←←+A+B
- ←←+(A+B)
- ←+A+B
- →→+A+B
- →+A+B,B
- (↖ o ↑)+A+B
- ↗+A+B
- ↗+(A+B)
- ↘+B+K
- ↙+(B+K)
- ↓+(B+K)
- ←+B+K
- →+B+K
- *+A,(B)

TOTALMENTE AGACHADO
- A+B,B

PRESAS
- A+G
- B+G
- B,←

8-WAY RUN
- (→ o ↗ o ↘)+(A)
- (→ o ↑ o ↓)+A+B
- (↗ o ↘)+A+B
- (↗ o ↘)+(A+B)
- (↑ o ↓)+A,A
- (↑ o ↓)+A,B
- (↖ o ↙ o ↓)+A
- (↖ o ↙)+A+B
- ←+(A+B)

GUN LOAD
- ↓↙←+←+A,←+A
- ↓↙←+←+A,A,(B)
- ↓↙←+B,(↑ o ↓)
- ↓↙←+→+B+K
- ↓↙←+B+K
- ↓↙←+A+K

Ivy (Isabella Vallentine)

FICHA PERSONAL

- **Arma:** Espada Serpiente (Ivy Blade).
- **Disciplina:** Link.
- **Edad:** 38 años.
- **Estatura:** 1,55 m.
- **Peso:** 59 Kg.
- **Grupo Sanguíneo:** 0.
- **Lugar y Fecha de Nacimiento:** Londres, 10 de diciembre.
- **Familia:** Cervantes.



BÁSICOS
- ↙+A,A
- ↓↙←+A
- B,→+B
- →+(B),(↓)
- →+(B),(↑)
- →→+B
- ↓↙←+B
- ↓↘→+B
- ↓↘→+B,(↑)
- ↓↘→+B,(↓)
- ↙+(K)
- ↓↘+K
- ←←+K
- →→+(K)
- ↙+A+B
- ↓+A+B
- ←+A+B,B
- ←+A+B,(B)
- →+A+B





- →→+A+B,←
- (↖ o ↑ o ↗)+A+B,A
- ←←+A+B
- ←←+(A+B)
- ↘+(B+K)
- ←+B+K
- →+B+K
- (↙ o ↓ o ↘)+A+K

TOTALMENTE AGACHADO
- ↘+(B)
- ↙+B
- ↘+K

PRESAS
- A+G
- B+G
- ↘↖→↓↘↙+A+B
- A+G o B+G

8-WAY RUN
- →+B+K
- →+(B+K)
- (↗ o ↘)+A
- (↗ o ↘)+B
- (↑ o ↓)+A,←
- (↖ o ↙)+A,A
- (↖ o ↙)+(B)

WHIP S.
- ↓↙←
- ↘↖→↓↘↙+A+K
- B+K
- A+K
- A+B

SPIRAL LUST
- Mantener uno de los botones y soltar.

S.SERENADE
- B,B
- A+B
- B+K

S. TRIBUTE
- B,B,B
- B,→B,←B,→B,←BA+B

S.EMBRACE
- A+B
- B+K
- ←+B+K
- →+B+K
- →+B+K,↑

Kilik

FICHA PERSONAL

- **Arma:** Vara (Kali-Dvapara Yuga).
- **Disciplina:** Ling-Sheng Su.
- **Edad:** 23 años.
- **Estatura:** 1,70 m.
- **Peso:** 64 Kg.
- **Grupo Sanguíneo:** A.
- **Lugar y Fecha de Nacimiento:** Desconocido, 9 de febrero.
- **Familia:** Maestro Edge



BÁSICOS
- →+A,A,A
- →+A,A,B
- →+A,A,B,↑
- →+A,A,B,↑+(B)
- →+A,A,B,↑+(A)
- →+A,A,B,↓
- →+A,A,B+K
- ↘+A,B+K
- B,B,(↑ o ↓)
- →+B,↑+(A o B)
- (↑ o ↓)*B,B,B,B
- (↑ o ↓)*B,B,←+B
- →→+K,K,B
- ←+A+B,B,B
- ↓↙←+A+B
- G+B+K
- (↙ o ↓ o ↘)+B+K
- (↙ o ↓ o ↘)+B+K,↑
- (↙ o ↓ o ↘)+B+K,↓ (tumbarse)
- ←+B+K
- →+A+K
- (↘ o ↙)+A+K
- ↓+A+K
- ←+A+K
- G+K,(A o B)

TOTALMENTE AGACHADO
- ↘+B
- ↙+B
- A+B

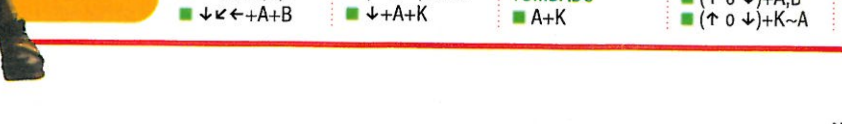
MANTENIENDO LA POSICIÓN DE TUMBADO
- A+K
- A+B
- A+B,K

PRESAS
- A+G
- B+G

8-WAY RUN
- (→ o ↗ o ↘)+B+K
- ↗+A,A
- (↗ o ↘)+K,K,B
- ↘+A,A
- (↑ o ↓)+A,A,A
- (↑ o ↓)+A,B
- (↑ o ↓)+K~A
- (↑ o ↓ o ↖ o ↙)+B+K
- (↖ o ↙ o ←)+K
- ←+B+K

MONUMENT
- ↓↘→ para iniciar monument.
- A+B
- A+B,K
- B+K↓↘+A+K

TRIBUTE
- ↓↙←+A o B o K,K







Maxi



FICHA PERSONAL

- Arma: Nunchaku (Soryuju).
- Disciplina: Shissen Karihadi.
- Edad: 28 años.
- Estatura: 1,52 m.
- Peso: 46 Kg.
- Grupo Sanguíneo: B.
- Lugar y Fecha de Nacimiento: Reino Ryukyu, 1 de mayo.
- Familia: Kyam, su hermano, Dios de la guerra.

BÁSICOS
- A,A,K,K
- ←+A,B
- ←+A,B,B
- ←+A,B,(←)
- ←+A, B,A,A, (B)



- ↓↘→+A
- A, K,(←)
- ←+B,(B),K
- →+B,(←)
- →+B,A,A, (B)
- ↓↘→+B
- ↓+K,B
- ↓+K,K
- →→+K,B
- ↓↘→+K
- K, B,A
- K, B,(K)
- A+B,(↓)
- ←+(A+B)
- →+A+B
- B+K,B,B,B,A
- ↓+B+K,B

TOTALMENTE AGACHADO
- ↘+A,A,A
- ↙+A,B
- A+B

MIENTRAS NOS LEVANTAMOS
- A
- B
- K
- K,K
- A+B

PRESAS
- A+G
- B+G

8-WAY RUN
- →+A+B
- (→ o ↗ o ↘)+B+K
- (↗ o ↘ o ↑ o ↓)+A+B
- (↑ o ↓)+B,(←)
- (↑ o ↓)+B, A,A, (B)
- (↑ o ↓ o ↖ o ↙)+B+K
- ↓+K,K
- (←)+(A+B)
- (↙)+(A+B)
- (↖)+(A+B)
- ←+B+K

CUALQUIER DIRECCIÓN Y
- A+K

ROL
- ↓+A+K
- A,(K)
- B,(B)
- B,(B),K
- K,A
- K,(K)

Nightmare

FICHA PERSONAL

- Arma: Soul Edge (Zweihander).
- Disciplina: Autodidacta.
- Edad: Desconocida.
- Estatura: 1,70 m.
- Peso: 96 Kg.
- Grupo Sanguíneo: 0.
- Lugar y Fecha de Nacimiento: Desconocidos.
- Familia: Fallecida.

BÁSICOS
- A,A, B
- A,G,A
- A,G,(A)
- A,↓+A,A
- A,↓+A,A,←
- B,G,B,B
- B,G,B,(B)
- B,G,B,K
- B,↓+(A)
- B,↓+A,←
- ←←+B,B
- ←←+B,(B)
- ↓↘→+B
- →→+K,B
- →→+(K),↓
- →→+K,B
- →→+K,(B
- →→+K,K
- ↘+K,K,B
- ←+K,(K)
- ←+K,↓+(K)
- ←←+K,A
- ←←+K,(↑),A
- ←←+K,(↓),A
- ↓↘→+K,K,K,K,K,K
- A+B,A
- ↓+A+B
- ↘+A+B



- A+K,(A)
- A+K,A,A,B
- A+K,A,A,(B)
- A+K,A,d+A,A
- A+K,K

PRESAS
- A+G
- B+G

8-WAY RUN
- →+K, B
- A+K
- (↗ o ↘)+B
- (↗ o ↘)+(B)
- (↗ o ↘)+(K)
- (↗ o ↘)+K,B
- (↗ o ↘)+K,(B)
- (↗ o ↘)+K,K
- (↗ o ↘)+B+K
- ↑+(A)
- ↑+A,(A)
- ↑+A,A,B
- ↑+A,A,(B)
- (↑ o ↓)+A,A,→+B
- (↑ o ↓)+(B)
- (↑ o ↓)+B,B,B
- (↑ o ↓)+B,B,(B)
- (↑ o ↓)+B,G, (B)
- (↑ o ↓)+B,G, B,B
- (↑ o ↓)+B,G, B,(B)
- (↑ o ↓)+B,B,K
- (↑ o ↓)+B,G,B,K
- (↑ o ↓)+B,→
- (↑ o ↓)+B,←
- (↑ o ↓)+B,↓+A
- (↑ o ↓)+B,↓+A,←
- (↑ o ↓)+K,(A)
- (↑ o ↓)+K,A,A,B
- (↑ o ↓)+K,A,A,(B)
- (↑ o ↓)+K,A,↓+A,A
- ↑+B+K
- ↓+A,(A)
- ↓+A,A,B
- ↓+A,A,(B)
- ↓+B+K
- (↖ o ↙ o ←)+(A)
- (↖ o ↙ o ←)+A
- (↖ o ↙)+B
- (↖ o ↙)+K
- ←+(B)
- ←+B,B
- ←+B,(B)
- ←+A+K

Raphael Sorel

FICHA PERSONAL

- Arma: Rapier (Flambert).
- Disciplina: La Rapier de Sorel.
- Edad: 32 años.
- Estatura: 1,55 m.
- Peso: 60 Kg.
- Grupo Sanguíneo: A.
- Lugar y Fecha de Nacimiento: Rouen, 27 de noviembre.
- Familia: Sin lazos familiares.

BÁSICOS
- A
- A,B
- A, →
- ←+A
- ↙+A
- ↘+A
- A,(B)
- A,↓+A
- (A),→
- →→+A
- →→+A,A
- →→+A,A,B
- →→+A,A,(B)
- ←←+A
- ←←+A,B
- B,B
- →+(B)
- →+B,B
- →+B,(B)
- →+B,B,B
- →+B,B,(B)
- →→+B
- →→+(B)
- ↙+B,B
- ←+B,B
- ←+B,(B)
- ←←+K
- ←←+K,↓↙←
- A+B,A
- →→+A+B
- ↘+A+B
- ↘+(A+B)
- ↙+A+B
- B,B
- B,(B)
- ←+A+B
- ↗+A+B
- ↗+(A+B)

PRESAS
- A+G
- B+G

8-WAY RUN
- →+A,(B)
- →+A,A,B
- →+(B)
- →+A+B
- (↗ o ↘)+A,A
- (↗ o ↘)+A,B
- {↗ o ↘)+A,(B)
- (↗ o ↘)+(B)
- (↗ o ↘)+A+B
- (↗ o ↘)+(A+B)
- (↑)+A,A
- (↓)+A,A
- (↑)+A,B
- (↓)+A,B
- (↑)+A,(B)
- (↓)+A,(B)
- (↙)+B,A,B
- (↖)+B,A,B
- (↙)+K,↓↙←
- (↖)+K,↓↙←
- (↖)+(A+B)
- (↙)+(A+B)
- (↙)+A+B
- (↖)+A+B
- B,B
- B,(B)
- ←A,B

Taki



FICHA PERSONAL

- Arma: Espadas Ninja (Rekki Mekki Maru).
- Disciplina: Musoh-Battoh-Ryu.
- Edad: 29 años.
- Estatura: 1,73 m.
- Peso: 54 Kg.
- Grupo Sanguíneo: A.
- Lugar y Fecha de Nacimiento: Fu-Ma No Sato, Japón.
- Familia: Padres fallecidos, Maestro Toki.

BÁSICOS
- A,A,B
- →+A,A,B
- A,A,→+B
- →+A,A,A,A,B,↓↙←
- A,A,←+B+K
- A,↓↙←
- A,B,K
- ↓+A,K
- →→+A,↓↙←
- →→+A,A
- →→+A,A,↓↙←
- →→+A,B,B
- B,↓↙←
- B,B,B
- B,B,B,↓↙←
- B,A,↓↙←
- B,A,A
- B,A,(K)
- B,A,→+A+B
- B,A,↑+A+B
- B,A,↓+A+B
- B,A,→+K
- B,K,A
- B,K,A,↓↙←
- ↓+B,A,↓↙←
- ←↙↓↘→+B
- K,K,↓↙←
- K,K,↓+K
- ↘+K,B+K
- ↘+K,K,B+K
- ↘+K,(↑ o ↓)+B+K
- ↘+K,K,(↑ o ↓)+B+K
- →+K,A,↓↙←
- SC K,B
- SC ↖+(K)
- ←+B+K
- A,↓↙←

TOTALMENTE AGACHADO
- A+K,K
- ↙+A+K

PRESAS
- A+G
- B+G
- →→+B+G

8-WAY RUN
- →+A,A,↓↙←
- ↗+(A),↓↙←
- ↘+(A),↓↙←
- ↗+(A),B,B,B
- ↘+(A),B,B,B
- ↑+A,A,A
- ↓+A,A,A
- ↑+A,A,(↑)+B+K
- ↓+A,A,(↓)+B+K
- ↓+K,A
- ↑+K,A
- (↖ o ↙)+B,K
- (↖ o ↙)+B,K,↓↙←
- (↖ o ↙)+K,K

POSSESSION
- ↓↙←+↑+K,A
- ↓↙←+↑+K,↓↙←



STALKER
- ↓+A+B
- ↑+A+B

WINDROLL
- B+K



S.WINDROLL
- ↑+B+K
- ↓+B+K





Talim



FICHA PERSONAL

- **Arma:** Syi Sarika y Loka Luha
- **Disciplina:** Danza del viento
- **Edad:** 15 años
- **Estatura:** 1,46 m.
- **Peso:** 43 Kg.
- **Grupo Sanguíneo:** 0
- **Lugar y Fecha de Nacimiento:** Sureste de Asia, 15 junio.
- **Familia:** Sanput, Lidi, Kalana y Alun (el halcón).

BÁSICOS

- A,A,B
- A,A,B,(↑ o ↓)
- A,A,B,K
- ←+A,(K)
- →+A,B
- ←←+A,A,A
- ←←+A,A, A,↓↘→+B
- ←←+A,(A)
- B,B,(↑ o ↓)
- B,B,A
- B,B,K
- B,B,K,→
- B,B,←+K
- ↙+B,→
- ↙+B,←
- ↙+B,→+(B)
- →+B,A,(↑ o ↓)
- →+B,A,→
- →+B,A,←
- →+B,B
- ←+B,↑
- ←+B,↓
- ←+B,→
- ←+B,B
- ↓↘→+(B)
- ↓↙←+B
- ↓+K,A
- ↓+K,(A)
- →+A+B
- →→+A+B
- ↘+A+B
- ↙+A+B
- ↓+A+B
- ↓+A+B, (↑ o ↓)
- ↓+A+B,→
- ↓+A+B,←
- ←+A+B
- ↗+B+K
- ↖+B+K
- ←+B+K

TOTALMENTE AGACHADO

- ↘+B,B

PRESAS

- A+G
- B+G
- ↓↘→+A+G
- ↓↘→+A+G, ←→+A+B
- ↓↙←+B+K

8-WAY RUN

- (→ o ↗ o ↘)+(A)
- →+A,A
- →+A+B
- →+B+K
- ↗+A
- ↘+A
- ↗+B,→+(B)
- ↘+B,→+(B)
- ↘+K,A
- ↗+K,A
- A+B
- ↓+B+K
- ↑+B+K
- (↑ o ↓)+A, (↑ o ↓)
- ↑+B
- ↓+B
- ↑+B,→
- ↓+B,→



- (↖ o ↙)+B, (↑ o ↓)
- (↖ o ↙)+B,→
- (↖ o ↙)+K
- ←+A,A,A
- ←+A,A,A,↓↘→+B
- ←+B+K

CUALQUIER DIRECCIÓN Y

- B+K

Voldo



FICHA PERSONAL

- **Arma:** Katars (Manas, Ayus).
- **Disciplina:** Autodidacta.
- **Edad:** 50 años.
- **Estatura:** 1,82 m.
- **Peso:** 85 Kg.
- **Grupo Sanguíneo:** A.
- **Lugar y Fecha de Nacimiento:** Palermo, 25 de agosto.
- **Familia:** Fallecida.

BÁSICOS

- ↓+A,K
- ↓+A,A,A
- ↓+A,K,K,K
- ←+A,A
- →+B,B
- ↘+B,B
- ↓+B,←
- ↓+B,B
- ↙+B,K
- ↙+B,K,K
- ←←+B,A
- ←←+B,A,A
- ←←+(B)
- ↙+K,→
- →+A+B



- →→+A+B
- →→+A+B,K
- ↓+A+B
- ↘+A+B
- ↘+(A+B)
- ←+(A+B)
- ←+A+K
- →→+A+K,K
- ↓+B+K
- ↑+B+K
- →+(B+K)
- ←+(B+K)

TOTALMENTE AGACHADO

- ↘+A+B
- ↘+(A+B)
- (↙ o ↓ o ↘)+B+K

PRESAS

- A+G
- B+G
- K+G

8-WAY RUN

- (← o ↙ o ↖)+B,A,A
- (←o↙ o ↖)+(B)
- (← o ↙ o ↖)+A+B
- (← o ↙ o ↖)+(A+B)
- (→ o ↗ o ↘)+A+B
- (→ o ↗ o ↘)+A+B,K

CALISTRO

- ↓,↘,→ para activar
- A,↘+A
- A,←+A,A
- A,←+A

BLIND S.

- ↓,↙,←
- →→+(A)
- ↓+A+B
- ←+B,B
- ← o →+B+K

MANTIS

- ↘+A+K
- ↓+A+K
- (↑ o ↓)+B,B,B
- →→+B+K
- (↑ o ↓)+(A o B)
- A+B

Chai Xianghua

FICHA PERSONAL

- **Arma:** Espada china.
- **Disciplina:** Ling-Sheng Su
- **Edad:** 20 años
- **Estatura:** 1,52 m.
- **Peso:** 46 Kg.
- **Grupo Sanguíneo:** B
- **Lugar y Fecha de Nacimiento:** Imperio Ming, 2 de abril.
- **Familia:** Fallecida.



BÁSICOS

- A,A,(↑ o ↓)
- A,A,B
- A, K,(↑ o ↓)+B
- A, K,B
- A, K,K
- A,A,←+B,B
- A,A,←+B,B,B
- ↘+A, K
- B, A, A
- B, K, B
- B, K,B,B
- →+B, A
- →+B, B
- ←+B,B
- ←+B,B,B
- →→+B,B
- →→+B,← o (→→+B,B,←)







- ←←+B,←
- ↙+B, A
- ↙+(B),A
- K, B,B o (K, B,B)
- ↙+K, A,A,B
- ↙+K, A,A, (↑ o ↓),B
- ↙+K, A,A,K
- →→+K,B
- →+A+B
- →→+A+B
- ↘+A+B
- ↓+A+B
- ↙+A+B
- ↙+(A+B)
- ←+A+B
- ←←+A+B
- →+B+K
- →+B+K(↑ o ↓)
- →→+B+K
- ↙ o ↓ o ↘ o ←+B+K
- ↓+A+K,K
- ↓+A+K,↓+K

TOTALMENTE AGACHADO

- B, A
- ↘+B
- ↘+B, B
- A+B,B
- A+B,↓+B

PRESAS

- A+G o B+G
- ↓↙←+B+G

8-WAY RUN

- (→ o ↗ o ↘)+(A)
- →+B,B
- →+B,b o (→+B,B,←)
- →+A+B
- →+B+K
- A+K
- (↗ o ↘)+K,A
- (↗ o ↘)+K,A,B+K
- (↗ o ↘ o ↑ o ↓ o ↖ o ↙ o ←)+A+B
- (↗ o ↘ o ↑ o ↓ o ↖ o ↓)+B+K
- ↑+K,B o (↑+K,↓+←)
- (↖ o ↙ o ←)+B
- (↖ o ↙ o ←)+B,←
- (↖ o ↙)+K, A,A,B
- (↖ o ↙)+K, A,A,K
- (↖ o ↙)+K, A,A,(↑ o ↓),B

Yoshimitsu



FICHA PERSONAL

- **Arma:** Katana (Yoshimitsu).
- **Disciplina:** Manji Ninjutsu.
- **Edad:** Desconocida.
- **Estatura:** 1,73 m.
- **Peso:** 58 Kg.
- **Grupo Sanguíneo:** B.
- **Lugar y Fecha de Nacimiento:** Monte Fuji, en fecha desconocida.
- **Familia:** Desconocida.

BÁSICOS

- A
- B,B
- A,A
- ↓+A
- ←←+A
- →+A
- →→+A
- ↙+A,A,A,A,A
- ←+A,A,A,A,A
- ↓↙←+A
- B
- BB
- BA
- →+B,↑
- →+B,↓
- →→+B,B+K
- →→+B,B+K, A+B
- →→+B,B+K, A+ B,K
- ↓↘→+B
- ←+K,B
- →+K,↓+K
- ↓+A+B,B
- ↓+A+B,A
- →→+A+B
- →→+A+B,A
- →→+A+B,B
- →→+A+B, ↓+B
- ←←+B+K,A
- ←←+B+K,B
- →+B+K,B,B,B
- ↗+B+K,←
- ↗+B+K,A
- ↗+B+K,B
- ↗+B+K, K
- ↗+B+K, K,←
- ↗+B+K, K,A
- ↗+B+K, K,B
- →→+B+K
- →→+B+K,A+B
- →→+B+K,A+ B,K
- →→+B+K,→+(A+B)
- →→+A+K
- →→+A+K,A
- →→+(A+K)
- ↓+A+K

PRESAS

- →→+A+G
- ↓↙←+A+B
- →+K+G
- A+G
- B+G

8-WAY RUN

- →+A+B,↓+B
- →+B+K,A+B,K
- (↖o↙o←)+A+B,B
- (↖ o ←)+B+K
- (↖ o ←)+B+K,A
- (↖ o ←)+B+K,B
- ←+A
- ←+B
- (↗ o ↘)+A+B
- (↗ o ↘)+B+K
- (→o↗o↘)+B,B+K

RANDOM

- K+G o ←+K+G

POGO

- A+B

SITTING

- B+K

Hong Yunsung



FICHA PERSONAL
- Arma: Espada China (Tormenta blanca).
- Disciplina: Seung Style Long Sword + Natural Footwork.
- Edad: 18 años.
- Estatura: 1,80 m.
- Peso: 74 Kg.
- Grupo Sanguíneo: 0.
- Lugar y Fecha de Nacimiento: Korea, 16 de abril.
- Familia: Padre fallecido, Maestro Seung Han Myong.

BÁSICOS
- A,A,K, K
- →+B,A
- →+B, B
- →→+B,B
- K,K,→
- K,←+A+B
- →+K,←
- →+K,K,A,→
- R+K,K,A, A
- R+K,←+A+B
- →+K,K,K
- →→+K,→
- →→+K,K,→
- →→+K, (↑ o ↓),A
- →→+K, (↑ o x),B
- →→+K, (↑ o ↓),K,K
- →→+K, (↑ o ↓),K,←
- →→+K,(↑ o ↓),K,K,→
- →→+K,K, (↑ o ↓)
- →→+K,K, (↑ o ↓),A
- →→+K,K, (↑ o ↓),B
- →→+K,K, (↑ o ↓),K,K
- →→+K,K, (↑ o ↓),K,↓
- ↙+K,A
- ↙+K,A,B
- ↙+K,K,→
- ↙+K,K,B



- ↙+K,K,↓+A+B →+A+B
- ↓+A+B
- ↓+B+K
- ↓↓+B+K
- ↓+A+K

TOTALMENTE AGACHADO
- B,B

PRESAS
- B+G,←
- A+G o B+G

8-WAY RUN
- →+B,→
- →+B, B
- →+B, ←+B
- (↗ o ↘)+A,(B)
- (↗ o ↘)+(B)
- (↗ o ↘)+K
- (↑ o ↓)+A,→
- (↑ o ↓)+A,B
- (↖ o →)+B
- (↖ o →)+K
- ←+B+K

STEPBACK
- para activar K,K, K, B+K

CRANE S.
- ↓+K,K
- ↓+K,K,→
- ↓+K,A
- A+B

Lizard Man



FICHA PERSONAL
- Arma: Espada XI y escudo de juego.
- Disciplina: Desconocida.
- Edad: 3 años
- Estatura: 1,83 m.
- Peso: 88 Kg.
- Grupo Sanguíneo: Desconocido.
- Lugar y Fecha de Nacimiento: Desconocidos.
- Familia: Tiene muchos familiares...

BÁSICOS
- A
- B
- K
- AA
- AK
- →(→) A
- ↑+A
- →+A
- ←+A
- ↓+A
- ↑+A
- B,B
- B,K
- →+B,B
- →+A,B
- ↙+A, A
- ←+A,A,A
- ←+A,A,B
- →↘→+ AA
- B*A,B,B,B,B
- →+B
- ←+B
- ↓+B
- ↑+B
- →↘→+ B
- →↘→→↘→+B
- →↘→ +K,K,A,B
- →↘→+K,K,K
- ↗+K, A, B
- ↗+ A+B
- ↑+ A+B
- →+K
- ←+K
- A+K, K
- B+K, B
- → (→) B+K, A,B
- ↙ B+K
- ← B+K
- ← B+K, G
- ← (←) B+K
- (G), ↑, K
- →↘→
- →↘→→↘→
- →↘→→
- →↘→→↘→→
- →↘→→ (→)
- →↘→→(↘)→

MIENTRAS NOS LEVANTAMOS
- A
- B
- K
- K,K,A,B
- K,K,B
- K,K,K
- A+B
- B+K

PRESAS
- A+G
- B+G
- ↓,↙,↘ B+K



8-WAY RUN
- ↘→↗+ A
- ↓↑+ A,A
- ↙↖+ A,A
- ↙↖+ A(A)
- ←+A
- →+B
- → +B,B
- ↘↗+ B
- ↓↑+ B
- ↙←↖+ B
- →+K
- ←+K
- A+B
- ↘↗+ K
- ↓↑+ K
- ↙↖+ K
- ↙↖+ K,K
- → +B+K, A, B
- ↘↓↙←↖ ↑↗+ B+K
- ↙↓↘+ A+B
- →+ B+K

Assassin

FICHA PERSONAL
- Arma: Espada China (Trueno Azul).
- Disciplina: Long Blade.
- Edad: 28 años.
- Estatura: 1,74 m.
- Peso: 63 Kg.
- Grupo Sanguíneo: AB.
- Lugar y Fecha de Nacimiento: Chi-Ri-San (Korea), 8 de agosto.
- Familia: Padres fallecidos, Maestro Seung Han Myong.

BÁSICOS
- A
- A, A, B
- A, A, K, K
- A, K, B
- A, K, K
- →+A
- →→ +A
- ↘ +A, A, B
- →+A
- ←+A
- ↓+A
- ←← +A
- B, →
- ↗+B
- ↘+B
- →+B
- ←+B
- ↓+B
- B,B
- B,K,(G)
- B, K, G
- → +B, A
- →→ +B, B
- →→+B,←B,(B)
- ←← +B, (G)
- K
- →+K
- ←+K
- ↓+K
- ↑+K
- →→ +K, K, K
- ↙ +K, A, B, (G)
- ↙ +K, K, B, (G)
- ←← +K, K
- ↓+K, K
- →→ A+B
- ↓ A+K)
- ↘ B+K
- ↙↓↘ B+K
- ←← B+K

MIENTRAS NOS LEVANTAMOS
- A
- B
- K
- B,A
- A,B
- A+B

TOTALMENTE AGACHADOS
- B,B
- A+B
- A*B

PRESAS
- A+G
- B+G

8-WAY RUN
- (→)B,B
- (→)A
- (→)B←+B
- (↘)(↗)A,B
- (↘)(↗)A,(B)
- (↘)(↗)B,B
- (↙)(↓)(↘)B+K
- (↖)(↑)(↗)B+K
- (↙)(↖)A
- (↙)(↖)B
- (↙)(↖)K
- (↓)(↑)AB(G)
- (↓)(↑)+ B
- (↓)(↑)+ K
- (←) B+K (G)
- (←) K K

Sophitia



FICHA PERSONAL
- Arma: Espada y escudo (Omega y Elk).
- Disciplina: Disciplina de Atenas.
- Edad: 25 años
- Estatura: 1,68 m.
- Peso: ¡Pregunta inapropiada!
- Grupo Sanguíneo: B
- Lugar y Fecha de Nacimiento: Atenas, 12 de marzo.
- Familia: Rothio (esposo), Pyrrha y Patroklos (hijos).

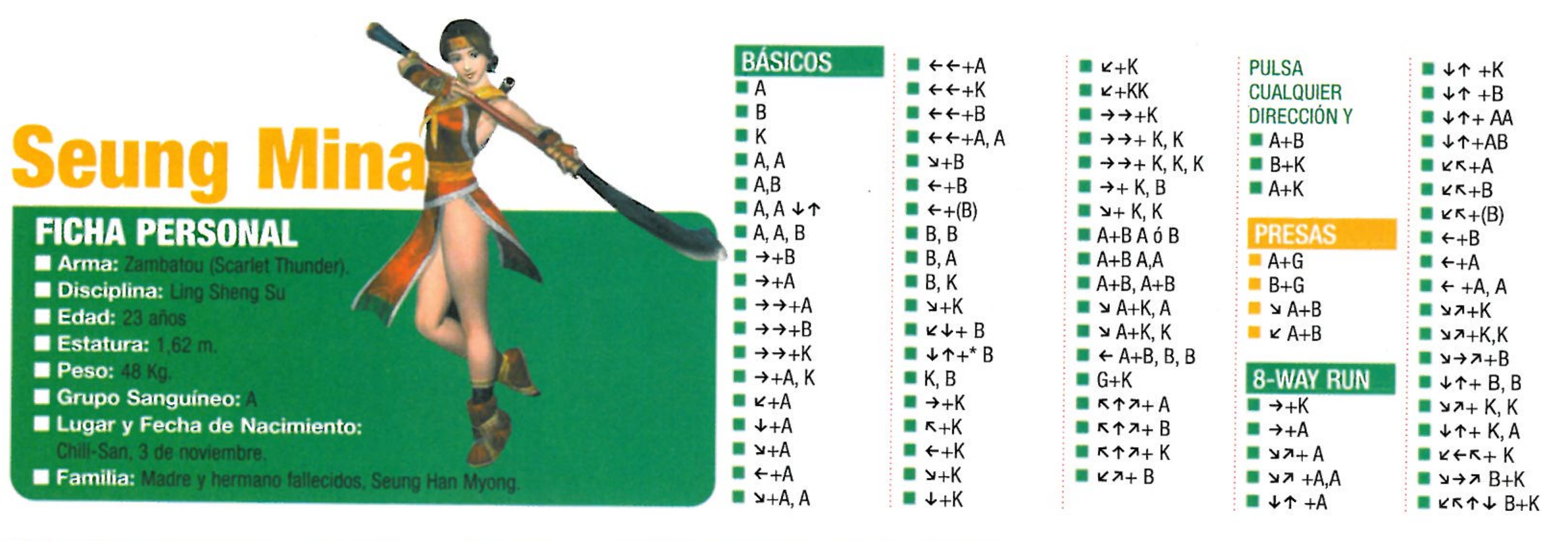
BÁSICOS
- A, K
- A,A
- →(→) A
- ↘+A
- ↓+A
- →+A
- ←+A
- ↑+A
- ↙+A,A
- →+A, B
- ←+A, A, A
- ←+A,A,(A)
- ←+A, B
- ←+(A), B
- ←(←) A
- ↓↘→+ A, A
- ↓↘→↓+ A, A
- B, A, A, A, A
- B, K
- ↘+B
- ↓+B
- →+B
- ←+B
- ↑+B
- →(→)+ B
- ↓+B,B
- ↓+B,B,A,A,A,K
- ↓↘→+ B
- ↓↘→↓↘→+B
- ↓↘→ +B,A,A,A,K
- →(→) B+K, A, B
- B+K,B,A,A,A,K
- ↓↘→↓*B,A,B
- ↗+K,A,B
- ↘+K
- ↓+K
- →+K
- ←+K
- ↑+K
- A+K, K
- B+K, B
- ↘ A+B
- ↑ A+B
- G,↑,K
- (G)↑,A
- (G)↑,B
- (G)↑,K
- ↓,↘,→
- ↓,↘,→,↓,↘,→
- ↓,↘,→,↓
- ↓,↘,→,↓,↘,→,↓
- ↓,↘,→,↓,(↘)

MIENTRAS NOS LEVANTAMOS
- A
- B
- K
- A+B
- B+K

TOTALMENTE AGACHADOS
- ↘+B,B
- ↘+B,B,A,A,A,K

PRESAS
- A+G
- B+G
- →→+A+G
- B+G,↓, B

8-WAY RUN
- ↘→↗+ A
- ↓↑+A
- ←+A
- →+B
- ↓↑+B
- ↓↑+ K
- ↙↑← +A,A
- ↘↗+B
- ↘↗+K
- ↙←↑ B
- ↙↑←+ K,K
- A+B
- A+K
- A+K,K
- →+B+K, A, B
- ↘,↓,↙,←, ↑,←,↑,↗ B+K



Seung Mina

FICHA PERSONAL

- **Arma:** Zambatou (Scarlet Thunder).
- **Disciplina:** Ling Sheng Su
- **Edad:** 23 años
- **Estatura:** 1,62 m.
- **Peso:** 48 Kg.
- **Grupo Sanguíneo:** A
- **Lugar y Fecha de Nacimiento:** Chili-San, 3 de noviembre.
- **Familia:** Madre y hermano fallecidos. Seung Han Myong.

BÁSICOS

- A
- B
- K
- A, A
- A,B
- A, A ↓↑
- A, A, B
- →+B
- →+A
- →→+A
- →→+B
- →→+K
- →+A, K
- ↙+A
- ↓+A
- ↘+A
- ←+A
- ↘+A, A
- ←←+A
- ←←+K
- ←←+B
- ←←+A, A
- ↘+B
- ←+B
- ←+(B)
- B, B
- B, A
- B, K
- ↘+K
- ↙↓+ B
- ↓↑+* B
- K, B
- →+K
- ↖+K
- ←+K
- ↘+K
- ↓+K
- ↙+K
- ↙+KK
- →→+K
- →→+ K, K
- →→+ K, K, K
- →+ K, B
- ↘+ K, K
- A+B A ó B
- A+B A,A
- A+B, A+B
- ↘ A+K, A
- ↘ A+K, K
- ← A+B, B, B
- G+K
- ↖↑↗+ A
- ↖↑↗+ B
- ↖↑↗+ K
- ↙↗+ B

PULSA CUALQUIER DIRECCIÓN Y

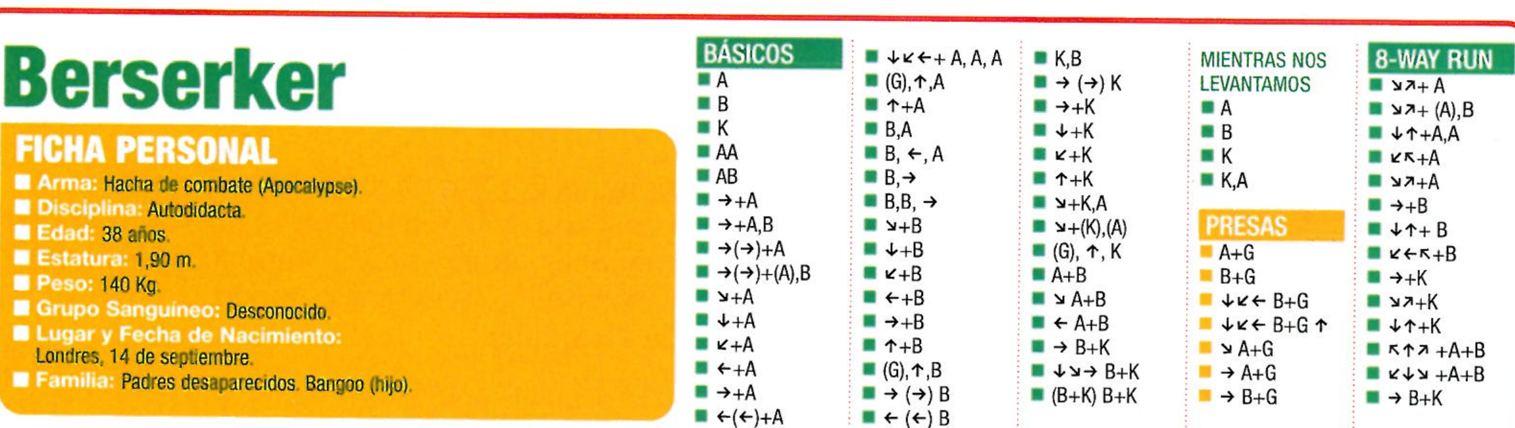
- A+B
- B+K
- A+K

PRESAS

- A+G
- B+G
- ↘ A+B
- ↙ A+B

8-WAY RUN

- →+K
- →+A
- ↘↗+ A
- ↘↗ +A,A
- ↓↑ +A
- ↓↑ +K
- ↓↑ +B
- ↓↑+ AA
- ↓↑+AB
- ↙↖+A
- ↙↖+B
- ↙↖+(B)
- ←+B
- ←+A
- ← +A, A
- ↘↗+K
- ↘↗+K,K
- ↘→↗+B
- ↓↑+ B, B
- ↘↗+ K, K
- ↓↑+ K, A
- ↙←↖+ K
- ↘→↗ B+K
- ↙↖↑↓ B+K



Berserker

FICHA PERSONAL

- **Arma:** Hacha de combate (Apocalypse).
- **Disciplina:** Autodidacta.
- **Edad:** 38 años.
- **Estatura:** 1,90 m.
- **Peso:** 140 Kg.
- **Grupo Sanguíneo:** Desconocido.
- **Lugar y Fecha de Nacimiento:** Londres, 14 de septiembre.
- **Familia:** Padres desaparecidos. Bangoo (hijo).

BÁSICOS

- A
- B
- K
- AA
- AB
- →+A
- →+A,B
- →(→)+A
- →(→)+(A),B
- ↘+A
- ↓+A
- ↙+A
- ←+A
- →+A
- ←(←)+A
- ↓↙←+ A, A, A
- (G),↑,A
- ↑+A
- B,A
- B, ←, A
- B,→
- B,B, →
- ↘+B
- ↓+B
- ↙+B
- ←+B
- →+B
- ↑+B
- (G),↑,B
- → (→) B
- ← (←) B
- K,B
- → (→) K
- →+K
- ↓+K
- ↙+K
- ↑+K
- ↘+K,A
- ↘+(K),(A)
- (G), ↑, K
- A+B
- ↘ A+B
- ← A+B
- → B+K
- ↓↘→ B+K
- (B+K) B+K

MIENTRAS NOS LEVANTAMOS

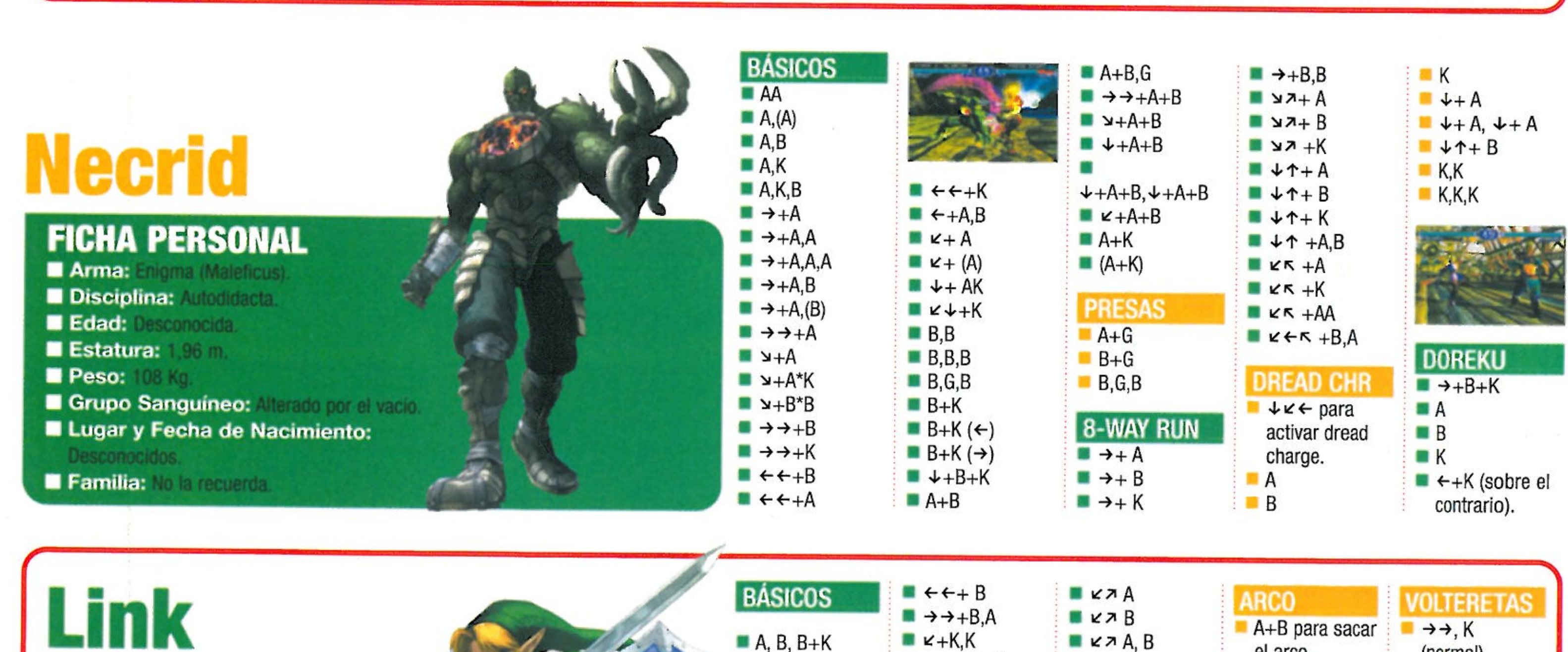
- A
- B
- K
- K,A

PRESAS

- A+G
- B+G
- ↓↙← B+G
- ↓↙← B+G ↑
- ↘ A+G
- → A+G
- → B+G

8-WAY RUN

- ↘↗+ A
- ↘↗+ (A),B
- ↓↑+A,A
- ↙↖+A
- ↘↗+A
- →+B
- ↓↑+ B
- ↙←↖+B
- →+K
- ↘↗+K
- ↓↑+K
- ↖↑↗ +A+B
- ↙↓↘ +A+B
- → B+K



Necrid

FICHA PERSONAL

- **Arma:** Enigma (Maleficus).
- **Disciplina:** Autodidacta.
- **Edad:** Desconocida.
- **Estatura:** 1,96 m.
- **Peso:** 108 Kg.
- **Grupo Sanguíneo:** Alterado por el vacío.
- **Lugar y Fecha de Nacimiento:** Desconocidos.
- **Familia:** No la recuerda.

BÁSICOS

- AA
- A,(A)
- A,B
- A,K
- A,K,B
- →+A
- →+A,A
- →+A,A,A
- →+A,B
- →+A,(B)
- →→+A
- ↘+A
- ↘+A*K
- ↘+B*B
- →→+B
- →→+K
- ←←+B
- ←←+A
- ←←+K
- ←+A,B
- ↙+ A
- ↙+ (A)
- ↓+ AK
- ↙↓+K
- B,B
- B,B,B
- B,G,B
- B+K
- B+K (←)
- B+K (→)
- ↓+B+K
- A+B
- A+B,G
- →→+A+B
- ↘+A+B
- ↓+A+B
- ↓+A+B,↓+A+B
- ↙+A+B
- A+K
- (A+K)

PRESAS

- A+G
- B+G
- B,G,B

8-WAY RUN

- →+ A
- →+ B
- →+ K
- →+B,B
- ↘↗+ A
- ↘↗+ B
- ↘↗ +K
- ↓↑+ A
- ↓↑+ B
- ↓↑+ K
- ↓↑ +A,B
- ↙↖ +A
- ↙↖ +K
- ↙↖ +AA
- ↙←↖ +B,A

DREAD CHR

- ↓↙← para activar dread charge.
- A
- B
- K
- ↓+ A
- ↓+ A, ↓+ A
- ↓↑+ B
- K,K
- K,K,K

DOREKU

- →+B+K
- A
- B
- K
- ←+K (sobre el contrario).



Link

FICHA PERSONAL

- **Arma:** Espada Maestra y Escudo Hylian.
- **Disciplina:** Esgrima Kokiri.
- **Edad:** 17 en apariencia...
- **Estatura:** Desconocida.
- **Peso:** Desconocido.
- **Grupo Sanguíneo:** Desconocido.
- **Lugar y Fecha de Nacimiento:** Hyrule.
- **Familia:** Desconocida.

BÁSICOS

- A, B, B+K
- A, B*, K
- A,A,B
- →→+A
- →→+B
- ↖↑↗+A
- ↖↑↗+B
- ↓↙←+A
- ←+B,A
- ←←+ B
- →→+B,A
- ↙+K,K
- ←←+B+K

PRESAS

- A+G
- B+G

8-WAY RUN

- ↘→↗+B
- ↘↗+B,A
- ↓↑+B
- ↓↑+K
- ↓↑+ K, →
- ↓↑+ K, ←
- ↙↗ A
- ↙↗ B
- ↙↗ A, B
- ←+ A
- ←+ B

CUALQUIER DIRECCIÓN

- A+B
- B+K
- A+K

ARCO

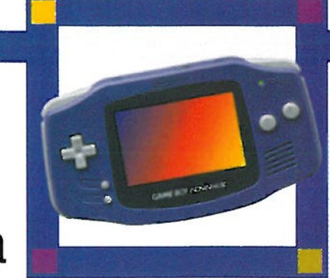
- A+B para sacar el arco
- A
- B
- K
- (B)
- ↘ o ↗ +B
- K,K

BOMBAS

- B+K para preparar las bombas.
- A
- B,B
- B,K

VOLTERETAS

- →→, K (normal)
- A
- B
- K
- K ↓ B
- ↓↑ (especial)
- ← o → A
- B o K
- K, ↓, B



- Todas las Psinergías y Djinn que vas a necesitar.
- Paso a paso desde Madra a la Ciénaga de Taopo.
- Tres nuevas invocaciones para arrasar a tus enemigos.

Descubrimos los secretos mejor guardados de esta superaventura

GOLDEN SUN 2

SEGUNDA ENTREGA

¿Te vuelves loco buscando a los Djinns? ¿Aún no sabes dónde está Piers? ¿Y qué ocurre con la serpiente de Izumo? Si te encuentras atascado por ahí sin saber ni a dónde ir, no te preocupes. Aquí y ahora te mostramos todos los datos que necesitas para avanzar en la aventura y, mientras tanto, que no te dejes ni un sólo secreto en el camino.

ANTES DE EMPEZAR...

Sigue aumentando tu colección de Djinns e invocaciones con estas listas, y no dejes de echar un vistazo a las nuevas psinergías.

LOCALIZACIÓN DE LOS DJINN

Seguimos con la lista de Djinns que comenzamos en la primera entrega. Aquí tienes la localización de diez de ellos más, pero aún falta un trozo de la lista para tenerlos todos. Por cierto que, por si lo desconocías, **reuniendo los 72 Djinns (ya sabes, sumando los de ambas entregas de Golden Sun) puedes ganar acceso a una zona secreta,** de la que hablaremos más adelante. Nota también que la numeración se la damos nosotros, pues no hay un orden estricto para encontrarlos.

■ **16. Marte HULLA,** en Izumo te lo da Lady Uzume a cambio del ídolo bailarín, una vez la serpiente ha sido derrotada por tus chavales.

■ **17. Venus BARRO,** en las Catacumbas del Gran Gabomba. Utiliza Baguio para llegar.

■ **18. Mercurio VAPOR,** en la Roca del Agua. Cuando lo veas, cerca de la salida, usa Secar en la cara que hay encima para alcanzarlo. [56]

■ **19. Venus FLOR,** en la ciénaga de Taopo. Tirándote por una de las rampas en las cuevas de la ciénaga.

■ **20. Júpiter ACEZO,** cerca de la torre de Tundaria en combate aleatorio. [57]

■ **21. Venus MEZCLA,** en la Cueva de la Isla. Una vez completada la tarea de los animales, te llevará la amable tortuga desde la Isla del Mar del Tiempo.

■ **22. Júpiter CALIMA,** en Islas Apojii utilizando arena en la playa, yendo al este y atravesando las puertas tras las cascadas. [58]

■ **23. Marte REFLUJO,** en la Torre de Tundaria, por la zona este deslizándote por el hielo.

■ **24. Mercurio FRÍO,** al sur de Gondowan, en combate aleatorio.

■ **25. Mercurio CARAMA,** en la Antigua Lemuria. Para llegar donde está, necesitas primero Pulverizar. Luego hay que usar Lasca Baguio y Sismo para pillarle.

1


2


3

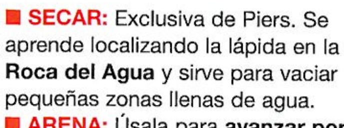

INVOCACIONES



Como ya sabes, las invocaciones resultan muy importantes (si no imprescindibles) para ciertas batallas, sobre todo contra los jefazos y algunos otros enemigos muy poderosos. La lista sigue con estas nuevas tres "deidades" para que te ayuden en combate. No olvides que **para ciertas invocaciones antes necesitas encontrar las lápidas correspondientes** [59]. De momento, y si has seguido nuestro recorrido del número anterior, debes tener las lápidas de Zagan, Megara, Flora y Moloch, que se suman a estas valiosas invocaciones de Ulises y Eclipse.

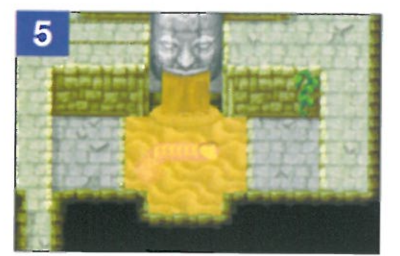
DESCRIPCIÓN	DJINNS	PODER
Juicio final	4 Djinn Venus	El poder del Apocalipsis
Ulises	2 Djinn Mercurio y 2 Djinn Marte	Mago legendario vagante Necesaria lápida de invocación. Búscala en las Ruinas de Izumo.
Eclipse	2 Djinn Mercurio y 3 Djinn Júpiter	Dragón cuyas alas abarcan los cielos. Necesaria lápida de invocación. Se obtiene jugando en la fuente de Lemuria.

PSINERGÍAS



Más psienergias clave para utilizar durante la aventura.

■ **SECAR:** Exclusiva de Piers. Se aprende localizando la lápida en la **Roca del Agua** y sirve para vaciar pequeñas zonas llenas de agua.
■ **ARENA:** Úsala para **avanzar por debajo de la arena** y pasar así por lugares de otro modo inaccesibles. Es de Félix, y se aprende tras derrotar a la serpiente de Izumo. [60]
■ **RESUCITAR:** Realmente útil para, como su nombre indica, **revivir a tus colegas caídos.** Consume 15 PP y el Tomegathericon es necesario.
■ **ESTALLAR:** Necesario Broche Estallido, que se encuentra en la **Torre de Tundaria.** Sirve para destruir ciertos obstáculos.
■ **PULVERIZAR:** Tienes que equipar a Félix el objeto Pulverizador, que te da el rey de Lemuria. Así podrás hundir ciertas rocas o farallones. Vital para llegar al **Mar del Oeste** a traves de los Riscos de Gondowan [61]





Un nuevo compañero

Piers, el misterioso personaje que estaba encerrado en Madra, ha sido al fin liberado y ha ido hasta Kibombo para recuperar su Orbe Negro, robado por los guerreros de ese pueblo. Piers termina uniéndose a tu cada vez más tumultuoso equipo y juntos, nos disponemos a superar la mazmorra del Gran Gabomba en busca del dichoso orbe.

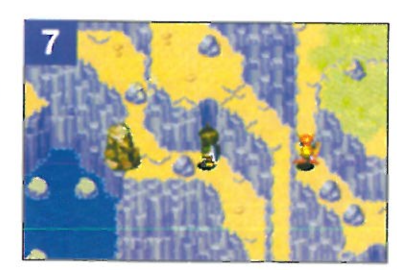
1 MADRA Y RISCOS DE GONDOWAN

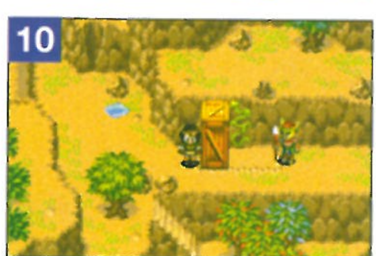
■ **Vuelve a Madra y descubirás que Piers ha partido al oeste, a recuperar su orbe negro.** Así que ponte en camino hacia los Riscos de Gondowan. Allí, utiliza Cavar donde veas que está el perro olisqueando para hacer brotar **un potente chorro de agua que te permitirá avanzar.** Más adelante tira la gran roca al mar para utilizarla, en la parte inferior, como plataforma [7].

■ **Ve también a por el Djinn de esta zona y pelea con él.** Es el Djinn Marte FUEGO. Coge además, por la parte derecha, **el Champiñón Risa** (de color rojo) y ve entonces por la cuerda para llegar hasta el continente Gondowan [8].

2 NARIBWE

■ **Utiliza Enlazar al lado de la posada y baja por la enredadera para recoger en el cofre una Corona cornuda** [9]. Usa torbellino a la izquierda del pueblo para quitar los arbustos que crecen frente a la escalera, y Revelar para ver que la roca rodeada de columnas es en realidad **un cofre que contiene Anillo Unicornio.**





3 MONTAÑAS DE KIBOMBO

■ **Los guardas no te dejan pasar, y si te ven vuelves al principio.** Primero mueve las dos cajas de la derecha para avanzar, luego ya en el otro lado, vuelve a mover una nueva caja para escalar por la enredadera, poniendo mucho cuidado para que no te vean los enemigos [10]. Recoge **el hacha de disco que hay dentro del cofre,** usa enlazar en la cuerda y conseguirás avanzar hasta la siguiente pantalla.





■ **Empuja la caja encima del guarda y utiliza sismo en la caja de adelante** para tirar el hueso [11] y así entretener al perro. Saca a pasear el torbellino para quitar la maleza de la entrada a la cueva y adentro. **Verás también un Djinn** en esta parte, pero hasta que no tengas Congelación no puedes enfrentarte a él.

4 KIBOMBO

■ **Utiliza enlazar en la cuerda que hay a la entrada del pueblo,** y ve saltando entre las columnas, pasando por el tejado de una choza. Verás que la ceremonia de Akafubu está comenzando, y **Piers está ahí, presenciándolo todo** [12]. Tras las escenas de Piers y el Gran Gabomba mueve el pilar de piedra arriba de Piers. Tras la charla se une a tu grupo (en nivel 18, con **dos Djinn FUENTE y CORTINA,** ambos de agua). Rodea la estatua Gabomba y cava en la "X" junto a la enredadera para descubrir una escalera.





Un nuevo compañero (continuación)

5 MAZMORRA DE LA ESTATUA DEL GRAN GABOMBA

■ **En el tercer piso utiliza enlazar en la rueda** (cuando la otra clavija esté muy cerca) para detener la maquinaria. Luego en el quinto piso hay una rata [13], sigue el camino que te marca (subiendo en el engranaje rojo y de ahí saltando sobre los otros) para llegar abajo, hasta **el engranaje parpadeante donde aplastar la estaca.** Ve también dando un rodeo a la zona oeste y aplasta la otra estaca, así el engranaje se colocará correctamente.

■ **Octavo piso, el circuito eléctrico.** Aplasta la estaca para levantar los trozos del circuito y utiliza las baldosas junto a la estaca para girarlos. Colócalos de forma que **al menos 3 de los 4 puntos eléctricos, (al menos 2 azules y 1 rojo)** lleguen a la cabeza central. Al parecer, también la posición de las baldosas no es la misma en todos los juegos, aunque esperamos que esta imagen te sirva de ayuda [14].


13


14


15

■ **Una vez has invertido el movimiento de los engranajes ve al quinto piso y,** fíjate en dos engranajes rosas muy juntitos [15], **sube en el de la izquierda** para caer al vacío, pero justo al ladito del Djinn (Venus ACERO).

6 Montañas Kibombo y Riscos Gondowan (de vuelta a Madra)

■ **Con el orbe negro en tu poder es hora de regresar a Madra.** De vuelta por las Montañas Kibombo utiliza **congelar en el charcho del suelo** y ve hasta la planta que hay junto a la pared donde **debes usar Planta para hacer brotar una enredadera** [16] que te permita llegar hasta el Djinn (Júpiter SOPLO) que hay en esta parte.



16



17

■ **En cuanto a los Riscos Gondowan, usa Congelación** en el charco que hay en esta zona para hacer subir una columna de hielo.

Usándolo como plataforma, avanza hasta recoger el Champiñón Cura (el verde, que no el de la sotana) [17], con el que podrás conseguir al Djin (Marte CARBÓN) en Madra. Para tenerlo en tu poder, simplemente **ve a darle el champiñón al matrimonio de ancianos del pueblo** .

Roca de la madre Tierra

Antes de lanzarse a la aventura en el mar del este, es un buen momento para visitar de nuevo la estatua de Gabomba y obtener la psinergía Resucitar. Después, te espera la isla de Izumo, al noreste de Lemuria, donde la gente se encuentra aterrorizada por culpa de una poderosa serpiente...

Izumo y la Roca de la Madre Tierra son el paso necesario para **aprender la psinergía Arena y obtener algún Djinn.** Aunque antes no está de más dar un paseo por donde el Gran Gabomba y, por qué no, visitar de nuevo **el primer pueblo que viste en el juego, Daíla.**

1 VOLVIENDO A LAS CATACUMBAS DE GABOMBA

■ **Si te paras un momento, recordarás que aún hay una cuenta pendiente** dentro de la estatua del Gran Gabomba. Pues bien, ahora que tienes Lasca Baguio y a Piers en tu equipo, ya puedes ir a por la recompensa. Así que, baja la escalera y fíjate que, **usando Baguio en los arbustos, se pueden abrir agujeros hacia los pisos inferiores,** además de revelar algunos objetos, y así poder avanzar [18].

■ **Más adelante usa Revelar para ver una puerta oculta** y luego avanza contracorriente hasta llegar donde el charco de la izquierda, donde debes usar Congelación. Al entrar en la siguiente pantalla **recibes al fin la recompensa: se trata del Tomegathericon** [19], un objeto que si te lo equipas, **permite utilizar la psienergía Resucitar** (y que además te cambia de clase).

■ **Antes de salir de estas catacumbas, falta por recoger el Djinn.** Para llegar a él, fíjate que en la primera pantalla de esta zona, donde utilizas Baguio para colarte por los agujeros, hay **una zona de hierba a la derecha, rodeada de rocas.** Acércate lo más posible tal como muestra la pantalla [20] y utiliza Baguio para colarte por un hueco y llegar al lado del Djinn Venus BARRO.

2 HAY ALGO INTERESANTE EN DAÍLA

■ **Y se trata de la Lágrima de Dios que hay en el santuario.** Congela allí dentro los dos charcos de la izquierda para poder llegar hasta este



18



19


20

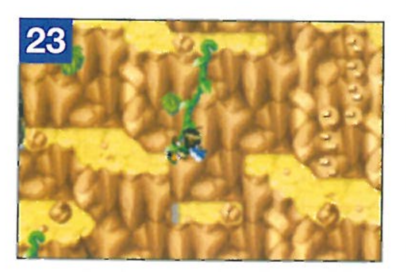
objeto [21]. Te va servir cuando vayas a la Roca del Agua. Ya comprobarás más adelante para qué sirve exactamente.



3 IZUMO Y LA SERPIENTE

Esta isla se encuentra al noreste de Lemuria. Allí todos están asustados por la presencia de una serpiente, ya que cada año deben hacer un sacrificio [22]. Esta vez le toca el turno a la amada de Isuza (Kushinada). **La gran serpiente está en el monte Míkaru** casi al lado del pueblo, así que ve allí a resolver toda la movida. Por si fuera poco, **el monte Mikaru resulta ser la Roca de la Madre Tierra.**





4 ROCA DE LA MADRE TIERRA

Antes de entrar por la gran puerta fíjate que a los lados hay escaleras. Sube y coloca el pilar de piedra encima de la baldosa gris para que, dando un rodeo, puedas continuar hacia arriba. Cuando llegues a un punto donde hay **una estatua que escupe torbellinos** (como las había en la Roca del Aire) verás también una liana abajo que se mueve ligeramente. Pues bien, **utiliza torbellino para agarrarla y pasar al otro lado** [23].



En la cima hay seis pilares y un altar. ¿Qué hacer? Pues tan sencillo como **utilizar Revelar para ver un Idolo Bailarín** [24], que debes coger para usar en el altar que hay abajo, ya dentro de la Roca de la Madre Tierra. Así desvelarás dos puertas.





Por la puerta de la derecha sube hasta donde hay una zona de hierba y utiliza allí Baguio para convertir la hierba en plataformas. Entonces regresa y ve por la otra puerta, de manera que puedas usar las plataformas de antes para avanzar. Adelante, usa Baguio en las hierbas donde hay un rayo de luz y verás que hay **un agujero por el que la luz llega hasta la cámara de la serpiente** [25]. Utiliza también el Idolo Bailarín para petar otro rayo.



Como podrías deducir, el tema va de cascarle algunos rayitos a la serpiente, exactamente cuatro. Para el tercero **coloca la muñeca en el altar y luego usa Baguio en la telaraña** para hacer caer el altar [26] y baja para usar nuevamente el Idolo. Así ya habrás completado el tiroteo de los cuatro rayos.

Más tarde, cuando llegues a esa especie de laberinto con un planta en cada pantalla, **usa precisamente la psinergía Planta para ver el camino correcto** a seguir [27]. Por cierto, hay una Maza Oxidada en un cofre. Cuando por fin llegues a la sala de la serpiente, el tal Isuza estará dando de beber a la serpiente. No hagas caso de lo que diga y acércate para pelear con el bicho.





La serpiente es un bichejo duro de pelar en su plenitud de facultades, pero ahora que está debilitada. **Ataca a saco con las invocaciones más poderosas que tengas,** y después ínflale a magias, Djinns y más invocaciones de las gordas [28]. No debería durarte mucho, y la recompensa no es poca. Nada menos que **una lápida para aprender Arena.**

5 VOLVIENDO A IZUMO

Regresa a Izumo y, tras la charla en casa de Lady Uzume, dale el Ídolo Bailarín. De esta forma **recibirás el Djinn Marte HULLA** [29]. Al salir, también Isuza te dice que ha dejado algo donde la serpiente para ti. Se trata de **la Espada Nube** y en realidad ya la podías coger antes cuando la derrotaste, pero Isuza sólo te lo comenta una vez llegado al pueblo. Usa Arena y ve hasta la parte de la derecha (la izquierda de la serpiente) para investigar **en el charco de agua que se ha formado junto al bicho. Ahí está la espada.**

Agua y Ciénagas

Lo siguiente por hacer se trata nada menos que de superar la Roca del Agua, y así lograr que Piers aprenda Secar. Además, no dejes de hacer la primera visita a Sonnenschein, el herrero de Yalam.







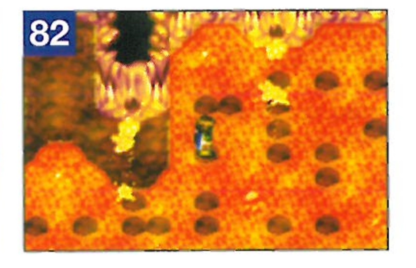












1 LAS ISLAS APOJII

■ **En el extremo este del mapa puedes ver un conjunto de islas,** casi pegadas al límite del mundo, que resultan ser unas islas tropicales las Islas Apojii. Allí, en el pueblo, **debes utilizar la psinergía Lluvia sobre la gran roca azul** (con forma de gota). Haciendo esto verás una escena en la que el camino a la Roca del Agua queda abierto [74].

■ **Antes de irte a la Roca del Agua, no dejes de utilizar Arena en la playa** para acceder a la parte este del pueblo, y allí saltar por la cascada hasta un saliente. Aparentemente no hay salida, pero **si caminas hacia la cascada descubres una puerta oculta** [75]. Luego usa torbellino dentro de la cueva y adelante podrás llegar hasta el Djinn Júpiter CALIMA, que se unirá a tu grupo sin luchar.

2 EN LA ROCA DEL AGUA

■ **Primero hay que subir por unas escaleras evitando las cataratas** que brotan de forma intermitente, y que puedes tapar moviendo un pilar de piedra. Adelante, **usa Lluvia en la estatua gris y también en la gran piedra** (igualita que la de Islas Apojii) para invertir la corriente de la catarata. Ya arriba del todo, utiliza nuevamente Lluvia en la siguiente gran roca para **abrir un "portal" en medio del pequeño lago** que hay debajo, y así acceder finalmente al interior de la mazmorra.

■ **Dentro de la mazmorra tapa con el pilar de piedra la catarata** (para vaciar el lago) y congela los charcos para cruzar. Después llega hasta la roca y usa Lluvia, para así **desvelar un camino mágico sobre el agua** y poder avanzar. Ahora, resulta que hay otro puzzle interesante. Lo primero que debes hacer es mover las columnas de manera que el camino mágico que debes hacer aparecer no quede cortado. Ponlos como están en la imagen [76] y después **utiliza Lluvia** un par de veces, primero en la piedra gris para llenar la estancia de agua y luego en la gran roca.

■ **Más tarde, otro puzzle similar.** Atraviesa una larga cuerda que hay por la zona superior y llega hasta la pantalla con **careto de piedra gris y pedrusco de agua.** Ahí coloca los bloques tal como muestra la pantalla [77], teniendo en cuenta que el de la parte inferior derecha y el de arriba en el centro no te sirven. Llena entonces todo de agua y usa lluvia en la gran roca para que aparezca el camino mágico.

■ **Tras pasar por donde la útil piedra psinérgica que te recupera todos los PP,** sal por la puerta inferior para utilizar ("pozi", otra vez) Lluvia en la gran roca. Pilla el cofre con pimienta a la izquierda y, sobre todo, **la Piedra Acuario del cofre en el centro de la estancia.** Con ella en tu poder dirígete a una pantalla inferior donde hay una extraña columna y coloca ahí la Piedra Acuario que acabas de conseguir. **Las aguas se apartan para abrirte un camino**, el camino que te lleva hasta el aprendizaje de la **psinergía Secar, exclusiva de Piers.**

■ **¡No te vayas aún! Queda una cosa importante por hacer, y es pillar al Djinn.** Ve por la parte derecha, cerca de la salida, y **utiliza Secar en la cara de encima del Djinn,** así podrás llegar hasta él. Es Djinn Mercurio VAPOR [78], y mejor que seas contundente con los ataques porque huye con facilidad.

3 LAS RUINAS DE IZUMO

■ **Para dar por terminada la exploración en Izumo regresa y,** una vez allí, mueve el pilar que hay descolocado en el pueblo (donde están todos esos pilares de piedra) y después **usa Revelar para encontrar una escalera oculta,** que te lleva a las Ruinas de Izumo. Dentro hay una lápida de invocación, más concretamente, **la lápida para invocar a Ulises.** Pero ten en cuenta que es imprescindible tener antes la psinergía Secar, sólo así podrás vaciar el estanque que lleva hasta el preciado objeto [79].

4 CONOCIENDO YALAM

■ **Vale, esto marcha. Ahora toca darse una vuelta por Yalam,** al oeste de Osenia. Lo más interesante por aquí es la herrería al oeste del pueblo y los chavalillos que juegan a las canciones de Yepp. El herrero se llama Sonnenschein y en principio está tumbado en la cama y no quiere currar (¡será vago!). Pero claro, a estas alturas del juego, y siguiendo nuestra guía, **deberías tener al menos una espada y una maza oxidada, y también al menos alguna Piedra Lágrima.** Pues bien, si hablas con el herrero teniendo alguno de estos objetos entonces sí que **se levantará raudo y veloz para forjarlos.**

■ **Hay cosillas que debes saber sobre este tema.** Lo primero es que, cuando se ponga al curro, sal del pueblo y vuelve a entrar, o simplemente ve hasta el santuario y sal para volver a la herrería. Así **cuando entres ya estará listo el objeto forjado.** Otra cosa que debes saber es que muchas de las cosas forjadas son aleatorias. En lo que se refiere a espadas oxidadas y demás objetos oxidados no, pero con Piedras Lágrima, Pluma Sylph, Polvo Estelar, etc. los objetos resultan aleatorios. (En la última entrega de la guía te ofreceremos una completa relación de los objetos resultantes).

■ **Sobre la otra cosa importante de Yalam,** se trata de los chavales que juegan cantando las tres canciones de Yepp. Al este del pueblo se lo pasan en grande cantando y enseñándote a ti también las canciones ¿Qué sentido tiene todo esto? Pues nada menos que el de **indicarte el camino a Lemuria.** Todo lo que te cuentan de los remolinos, las vueltas y demás tiene que ver con

eso. De todas formas no te preocupes porque más adelante te explicamos el camino completo.

■ **Espera, hay una cosilla más, sobre la cueva al oeste del pueblo y el poste ése.** Que sepas que **hay que usar "fuerza", una psinergía transferida del primer «Golden Sun».** Ahí también hay un cofre con la poderosa Masamune en su interior. De momento olvídate de ella, pero ya llegará el momento en el que haya que regresar a Yalam para hacerte con ella, una vez tengas la psinergía necesaria.

5 CIÉNAGA DE TAOPO

■ **Esta al suroeste de Yalam, más o menos al este de Garoh,** y mientras la superas, pilla todas las Piedra Lágrima que veas. Una vez allí puedes comprobar que, a poco que camines por el pantano sobre la zona de fango, te hundes. Pero también, si te das cuenta, **poniéndote sobre las zonas donde el fango burbujea vuelves a flote,** así que de esta forma puedes avanzar [80]. Ve entonces a la derecha y usa torbellino en los arbustos, para llegar a la gruta donde te espera un Djinn. Mueve los pilares de piedra tapando los chorros de vapor, de forma que termines **tirando al Djinn al vacío.** Luego, ve donde ha caído y, tras la pelea, Djinn Venus FLOR al saco.

■ **Ya por la otra zona, usa Lluvia en la marca del suelo frente al vapor e inmediatamente usa Congelación.** Date prisa en pasar sobre el pilar de hielo antes de que se derrita. Si te caes al vacío en la siguiente pantalla, fíjate que hay una gotera frente a uno de esos agujeros que expulsan vapor caliente. El agua se acumula en el terreno pero cuando sale el vapor se seca. Aprovecha cuando el charco esté crecido para **usar congelación y crear así un pilar de hielo,** igual a lo que hiciste antes [81].

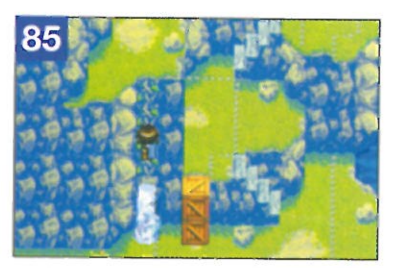
■ **Por la parte del magma (sí, ésta es una ciénaga de contrastes)** [82] **usa Lluvia** sobre la piedra de fuego para helarla, y **mueve entonces el pilar hacia el lago de fuego** para usarlo de plataforma. Adelante, por la zona inferior, usa Lluvia en la roca y todo quedará oscuras, mientras que en la esquina superior izquierda algo brillará. **Cava un poquillo y Polvo Estelar al bolsillo.** Tambíen se puede avistar con Revelar. ¡Hora de pirarse!

Animaladas y más

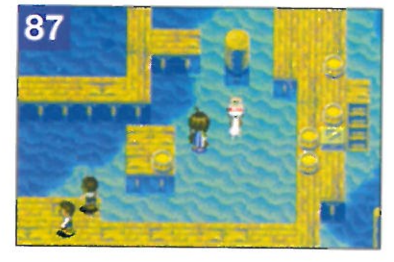
Es un buen momento para damos una vuelta por algunas de las diversas islas del Mar del Este y, aunque la Cueva de la Isla aún no pueda ser explorada del todo, al menos sí puedes pillar un Djinn.













1 AYUDANDO A LOS BICHOS

■ **A poco que hayas visitado alguna de la islas del Mar del Este,** de esas que en principio no parecen tener nada de interés, te habrás dado cuenta de que **hay algunos animales que, bien pensado, parecen formar parte de algún puzzle.** Y es que, efectivamente, lo son. El principio de toda esta movida se encuentra en la Isla este de Tundaria y, una vez ayudes a los pingüinos [83] y empieces a atar cabos, **llegarás finalmente hasta una isla secreta que, de no resolver este enigma de los animales, no podrías alcanzar.** ¡Ah, recuerda que para hablar con los animales siempre hay que pulsar el botón asignado para leerles el pensamiento! Vamos con ello:

ISLA ESTE DE TUNDARIA

Aquí empieza la historia. Hay un pingüino que ve a su amada al otro lado, pero como ésta se hizo daño en una pata, no puede regresar nadando (anda que...). Ve saltando entre los bloques de hielo y, arriba, **empuja el tronco al agua. Así podrás llegar al otro lado donde, además, hay una piedra psinérgica.** Empuja a la pingüina al otro lado [84] y la recompensa será tuya: una Piedra Bonita. Y... espera, ¿Una piedra bonita? ¿Y qué hago yo ahora con esto? Pues, por el momento, ir hacia la Isla Sudeste de Angara.

ISLA SUDESTE DE ANGARA

Una vez dentro de la isla, congela el charco para crear un bloque de hielo, y entonces **coloca las dos cajas, una encima de la otra, de forma que queden a la altura del bloque de hielo,** para que puedas saltar y subir por la enredadera [85]. Un pájaro se posa en su nido. ¿Qué hacer en semejante situación? Pues no comerse el coco, darle la piedra bonita conseguida anteriormente, y obtener a cambio el Pañuelo Rojo.

ISLA AL NORTE DE OSENIA

Por aquí hay un chaval con su balsa, una casa y... sí, también **una vaca al otro lado de la verja, a la que puedes llegar utilizando Arena** donde los jarrones. Dale el Pañuelo Rojo y ¡cómo no! te dará a cambio Leche Fresca [86].

ISLA OESTE DE INDRA

Bueno, esto ya es un poco menos lógico, pero funciona. Aquí hay **un perro al que debes darle la Leche Fresca.** El chucho, a cambio, te entrega una tortuguita con la que tienes que viajar hasta la Isla del Mar del Tiempo [87].

ISLA DEL MAR DEL TIEMPO

Esto se acaba, y como puedes comprobar, no ha sido ni largo ni difícil. En esta isla hay una tortuga que dice necesitar un amigo porque se encuentra sola. Efectivamente, dale la tortuguita que pillaste antes y la tortuga, **en agradecimiento, te llevará hasta su lugar secreto, la Cueva de la Isla...** [88]

2 UN BREVE VISTAZO POR OTROS LUGARES

■ **Queda un buen puñado de lugares por explorar o visitar,** o al menos, echarles un primer vistazo. Son **Champa, al norte -pueblo de Briggs-, o la Isla del Tesoro, donde puedes pillar algunos cofres.** El resto podrás alcanzarlos cuando vuelvas de Lemuria.

Cueva de la isla

Puedes pillar un Djinn y algunos objetos interesantes. Primero, las Botas Tortuga, a la izquierda, subiendo en el tronco. Después, ve en el tronco de abajo del todo hasta llegar al Djinn Venus MEZCLA. Véncele y es tuyo. Por último, hazte con el Cetro Oxidado, que podrás forjar para tener un Dracobastón.



Los desarrolladores de Mario Kart Double Dash!! responden a nuestras preguntas desde su cuartel general en Japón

TODO LO QUE QUERÍAS SABER SOBRE MARIO KART

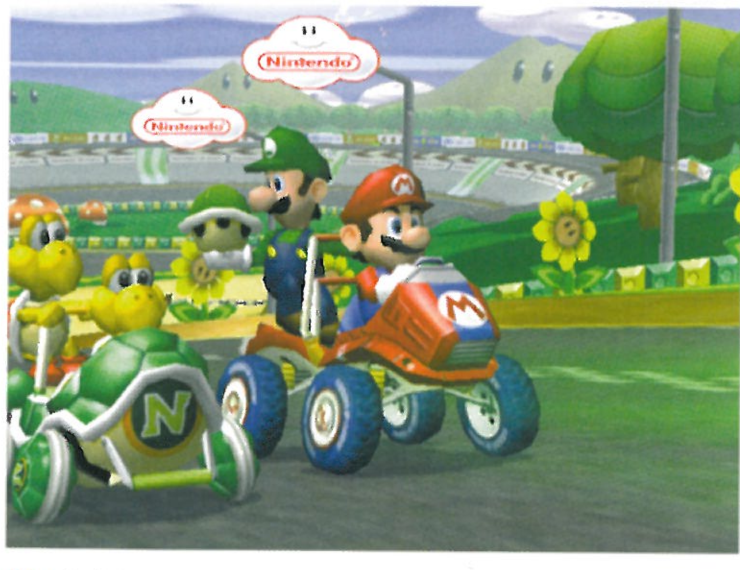
y nosotros nos hemos atrevido a preguntar

El nuevo Mario Kart de GameCube ha levantado tanta expectación que no hemos parado hasta poder entrevistar a sus desarrolladores. Tres de los máximos responsables de EAD dan interesantes respuestas a nuestras siempre ocurrentes preguntas. Si quieres saberlo todo sobre el juego de moda, sigue leyendo.

Hemos preguntado por la conexión online, por las novedades; también les hemos puesto en algún pequeño aprieto, y por supuesto hemos querido descubrir trucos y secretos. Lee con atención porque vas a averiguar un montón de cosas sobre la creación de este juegazo.

NA: ¿Ha sido difícil encontrar el equilibrio entre crear un juego clásico y algo completamente nuevo que no disguste a los fans Mario Kart de toda la vida?
Mr. Mizuki. Sí, ha sido muy difícil hacer algo que contente a los fans de siempre, pero que al tiempo tenga nuevas características. Pero más duro ha sido intentar atraer a toda la gente que nunca ha jugado con MK. Por eso quería hacer algo tan simple como fuera posible, donde nos concentráramos especialmente en la jugabilidad.

NA: Gráficamente hablando, ¿tiene la sensación de haber introducido cosas nuevas en el juego? ¿cree que el particular universo visual de Miyamoto le ha limitado a la hora de llevar a cabo sus "proyectos" gráficos?
Mr. Takahashi. Lo primero es que no creo que Miyamoto nos obligue a usar gráficos simplistas de ninguna manera. Él nos da un montón de opiniones y nosotros tenemos que pensar en la mejor forma de acomodarlas. No hemos tenido ninguna limitación, hemos sido libres de usar el apartado gráfico que hemos querido.



NA: ¿Cuál ha sido la labor de Miyamoto en el juego?
Mr. Takahashi. Es el gran productor. Se ocupa de la visión global del juego. Por ejemplo, en este caso su responsabilidad ha sido tomar la decisión de implementar la opción LAN (un tipo de red de pequeñas dimensiones que se puede tener en casa) y también algunas cosas de marketing como la decisión de lanzar el juego simultáneamente en todo el mundo.

NA: ¿Cómo se ha decidido qué elementos del juego se mantenían y cuáles se quitaban respecto a la saga Mario Kart?
Mr. Mizuki. Respecto a ideas que han funcionado en otros juegos de la saga, hemos seleccionado cuidadosamente cada ítem para que se redujera o limitara la distancia entre jugadores veteranos y noveles. Por supuesto, a medida que adquieras experiencia hay lugar para mejorar, pero en todo caso siempre quisimos que no hubiera diferencias entre jugadores veteranos y recién llegados.

NA: ¿Qué ideas habéis tenido que desechar durante todo el proceso de creación?
Mr. Takahashi. Hemos estado decidiendo hasta el último minuto entre tener dos personajes por kart o seguir con el método tradicional. Tras acaloradas discusiones, optamos por lo primero; lo enfocamos como una especie de "party game", donde un grupo de gente pueda jugar junta y divertirse.

NA: ¿Es este MK todo lo que queríais o hay cosas que no se han incluido en la versión final?
Mr. Sugiyama. No puedo decir que hayamos incluido todo lo que queríamos en MK Double Dash!! Dejamos cosas fuera cuando hicimos MK de N64, y todo aquello está ahora en esta versión. Por

"Estuvimos decidiendo hasta el último instante entre tener dos personajes por kart y seguir con el método tradicional. Triunfó la primera opción"



Aconsejados por Miyamoto, los chicos de EAD han llegado a la espectacularidad gráfica en entorno, personajes y efectos.



Llevar dos personajes en un kart fue una decisión de última hora, pero muy acertada. ¡La cosa se hace aún más jugable!





- **FECHA NACIMIENTO:** 15 de abril de 1959
- **LUGAR:** Shizuoka City
- **CARGO ACTUAL:** Director Adjunto de Diseño de EAD
- **CURRÍCULUM:** Clu Clu Land (NES), Ice Climber (NES), Super Mario Bros 2 (NES), Zelda 2: Adventures of Link (NES), Super Mario All Stars (SNES), Pilotwings (SNES), Super Mario Kart (SNES), Mario Kart 64 (N64), Luigi's Mansion (GC), F-Zero GX (GC)
- Es uno de los productores de Mario Kart Double Dash!!



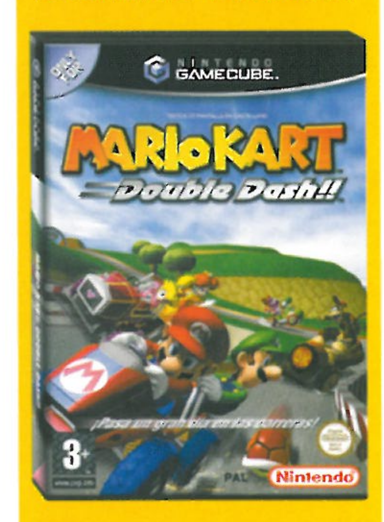
- **FECHA NACIMIENTO:** 9 de noviembre de 1963
- **LUGAR:** Uji-City
- **CARGO ACTUAL:** Director Adjunto de Diseño de EAD
- **CURRÍCULUM:** Pokémon Stadium (N64), Wave Race 64 (N64)
- Es uno de los productores de Mario Kart Double Dash!!



- **FECHA NACIMIENTO:** 11 de marzo de 1972
- **LUGAR:** Yokohama-City
- **CARGO ACTUAL:** Subdirector de Diseño de EAD
- **CURRÍCULUM:** Pokémon Stadium 2 (N64), Luigi's Mansion (GameCube)
- Es uno de los diseñadores de Mario Kart Double Dash!!

FICHA DEL JUEGO

Mario Kart Double Dash!!



Datos

- Disponible desde el 12 de noviembre de 2003
- Diseñado por el equipo de programación EAD de Nintendo
- 1-16 jugadores
- 16 circuitos
- 2 modos de juego + 3 multijugador
- 59,95 € (149,95 € el pak)



Extras

- **COMPATIBLE** 60 Herzios
- **COMPATIBLE** Dolby Pro Logic II
- **POSIBILIDAD DE CONEXIÓN DE 2 CONSOLAS** con cable cruzado, y **DE 3 A 8** con un HUB, en red LAN.
- **PAK MARIO KART DE EDICIÓN LIMITADA:** Pak disponible desde el 14 de noviembre de 2003 que incluye la consola GameCube (morada o negra), un mando del mismo color, el juego «Mario Kart Double Dash!!» y un mini-DVD de edición limitada: «The Legend of Zelda: Collector's Edition» (incluye 4 juegos de NES y N64 de la saga).

Puntuaciones en revistas

- **NINTENDO ACCIÓN:** 97
- **HOBBY CONSOLAS:** 92
- **GAMEPRO:** 100
- **EGM:** 98
- **NINTENDO POWER:** 5/5
- **TOTAL GAMES:** 90

ejemplo, los gráficos poligonales para karts y personajes. Y también hemos conseguido un dinamismo perfecto para los movimientos de los coches. Quizá la función online sea una de las cosas que se han quedado fuera, pero seguro que formará parte de los futuros MK.

NA: ¿Cuál cree que es la incorporación más espectacular que se ha realizado al juego?
Mr. Mizuki. Los nuevos modos de batalla Bob-ombardeo y Asalto al Sol. Lo que más mola es que sus reglas son irresistiblemente simples.

NA: ¿Por qué sólo 16 circuitos? Quizá el modo para un jugador se quede algo corto, ¿no le parece?
Mr. Mizuki. Consideramos la posibilidad de añadir más circuitos, pero queríamos conseguir que cada circuito fuese único, especial, diferente del resto. Por eso eliminamos los que se parecían mucho entre sí. Otros juegos de coches presumen de número de pistas, pero al final da la sensación de que todas son iguales entre sí. Y queríamos evitar esa sensación.

NA: Quizá los circuitos de 150cc. son algo lentos. ¿Qué piensan?
Mr. Sugiyama. Bueno, lo primero es que no sólo nos hemos preocupado por la velocidad, sino que además hemos procurado ofrecer cosas que diviertan por igual a chavales y usuarios más adultos. Para "despeinarte" tienes juegos como F-Zero.


Los tres "genios" de EAD están muy satisfechos con su trabajo en Mario Kart.

NA: ¿Consideraron la posibilidad de incluir un modo online o algún tipo de conectividad con GBA?
Mr. Sugiyama. Las actuales estructuras online no permiten alcanzar una velocidad de juego satisfactoria. También hemos hablado sobre las posibilidades de adaptar la conectividad de GBA, sin embargo, al final decidimos que MK no se adapta a ningún tipo de conectividad y no la incluimos.

NA: ¿Cómo funciona el modo para 8 jugadores simultáneos?
Mr. Sugiyama. Si tienes dos GC y dos televisiones, conectas ambas máquinas con el Local Access Network (banda ancha) y podrán jugar ocho jugadores en las dos televisiones con la pantalla partida en cuatro. Y si tienes 8 Cubes y 8 teles, con el HUB (concentrador) y el LAN, ¡hasta 16 jugadores podrán conectarse al modo attack! (en este modo dos jugadores controlan cada kart, cooperando).

NA: ¿Cuáles son sus personajes, circuitos y vehículos favoritos?
Mr. Sugiyama. El mío es Yoshi, la montaña DK y el Koopamóvil.
Mr. Takahashi. Mario, el circuito Bebé y el kart Fuego Rojo.
Mr. Mizuki. Los míos son Daisy, el circuito Bebé y el kart Fuego Rojo.

NA: ¿Y sus versiones de Mario Kart preferidas?
Mr. Sugiyama. Me gusta la versión de SNES porque es el original.
Mr. Takahashi. También me gusta más la de Super Nintendo.
Mr. Mizuki. La de SNES. Cuando estudiaba jugaba muchísimo con ella, especialmente al modo batalla.

NA: Por último, ¿qué puede decirnos sobre opciones secretas y otros trucos que estén escondidos en el juego?
Mr. Mizuki. Por supuesto que hay secretos por descubrir. Por ejemplo, podremos elegir a Toad en circuitos avanzados, y hay muchos más...

"Hemos tratado de convencer tanto a los jugadores más veteranos como a los que nunca se han acercado a una consola".

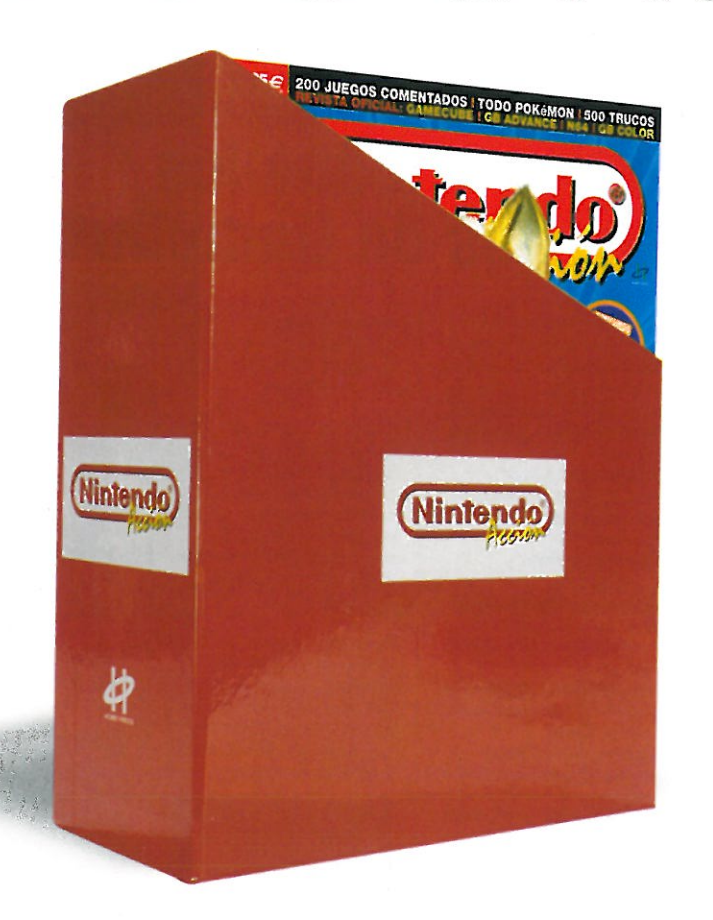


Las posibilidades multijugador son las mejores de toda la historia de Nintendo. Desde uno a... ¡dieciséis jugadores!


Tanto los veteranos como los principiantes, sudarán por controlar su kart y conseguir la victoria en el circuito helado.

SUSCRÍBETE A





PAGA 10 NÚMEROS Y RECIBE 12

+ ESTE ARCHIVADOR POR SÓLO 29,50€

Si quieres también puedes comprar el archivador sin suscribirte **POR SÓLO 9€**


(gastos de envío incluidos)



SUSCRÍBETE HOY MISMO POR:

TELÉFONO

806 015 555
Coste Llamada: 0,09€+ 0,31€/min. en horario de día
(Horario: 9h a 13h y de 15h a 18h de lunes a viernes)
(Horario de verano: julio y agosto de 8,30h a 16,00h)



902 540 111
(envía el cupón por fax)



suscripcion@hobbypress.es



www.hobbypress.es
(rellena el cupón en la web)



Envía el cupón adjunto por correo a: Hobby Press S.A.
Apdo. 34 F.D.
20080 San Sebastián
(Guipúzcoa)

POR PROBLEMAS DE LOGÍSTICA SENTIMOS NO PODER SERVIR NÚMEROS ATRASADOS

❏ Sí, deseo suscribirme a Nintendo Acción durante 12 números y pagar sólo 10 números (2,95€ x 10 = 29,50€, ahórrate 5,90€) más 5€ de gastos de envío y recibe de regalo un estuche archivador.
❏ Deseo comprar el archivador (9€ gastos de envío incluidos)

FORMA DE PAGO (Elige una de las 2 opciones)

❏ **DOMICILIACIÓN BANCARIA:** Les ruego atiendan los recibos presentados para su cobro por Hobby Press S.A.

Nombre y Apellidos del Titular ....

Cuenta Corriente

ENTIDAD | AGENCIA | DC | Nº DE CUENTA

❏ **TARJETA DE CRÉDITO:**

○ **VISA** ○ **MASTER CARD** ○ **4B** ○ **EUROCARD** ○ **6000**

NÚMERO **CADUCIDAD** /

Nombre/ Apellidos .... Fecha de Nacimiento .... Teléfono ....

Domicilio .... C. Postal (imprescindible) .... Localidad .... Provincia ....

E-Mail: ....

FIRMA (Imprescindible en cualquier forma de pago)

- De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, Los Vascos nº 17, 28040 Madrid
- No se aceptan suscripciones fuera de España.
- Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.



LOS MEJORES TRUCOS

Códigos, passwords, estrategias y todos los secretos para tus juegos favoritos de GameCube

BATMAN: RISE OF SIN TZU

Códigos

En la pantalla de selección de modo de juego mantén pulsado L y R y Ejecuta los siguientes códigos:

-Izquierda, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Izquierda, Abajo, Derecha. **Tienes todos los bonos.**

-Abajo, Arriba, Abajo, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Abajo. **Desbloquea todos los aumentos.**

-Derecha, Arriba, Arriba, Derecha, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba. **Acceso a los ajustes de dificultad del caballero oscuro.**

-Izquierda, Derecha, Abajo, Arriba, Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda. **Combo ilimitado.**

-Arriba, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, Izquierda, Abajo, Derecha. **Inmortal.**



TRUE CRIME: STREETS OF L. A.

CAMBIA EL MODELO DEL "PROTA":

Cuando vayas a hacer una licencia de plata escribe uno de los siguientes nombres y mantén pulsado "L1" y "R1" al confirmar para que tu personaje cambie de apariencia:

Código	Apariencia
B1G1	El jefe
ROSA	Rosie
HURT_M3	Rosie (otro traje)
FUZZ	Policía
5WAT	Oficial de policía
M1K3	Comando
HARA	Trabajador/a
B00B	Chica "Punk"
MNKY	Chico "Punk"
TFAN	Gangster
BRUZ	Boxeador
MRFU	Jugador
PHAM	Carnicero
HAWG	Ciclista
JASS	Mono con cigarrillo
TATS	Concubina
P1MP	Alcahuete
B00Z	Vagabundo
J1MM	Cadáver

CÓDIGOS

- **En la pantalla de pausa ejecuta lo siguiente:**
  - Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, Arriba, A. Consigue todos los movimientos, coches y armas.
  - Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, A. Consigue todas las habilidades de combate.
  - Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, A. Consigue todas las habilidades con el coche.
  - Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda, A. Consigue todas las habilidades de pistolas.
  - Abajo, Abajo, Abajo, A. Aumenta la capacidad del coche (primero tienes que estar dentro del coche).
- **En la pantalla de mapa realiza estas combinaciones:**
  - X, Y, Y o A, X, B, Y. Muestra la localización de Nick
  - L, R, Arriba, Derecha, Izquierda, Abajo, Z, Z, A, Y, X, Y. Ahora puedes controlar al perro.
  - Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, Arriba, A. Desbloquea los coches confiscados.

BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CHAOS BLEEDS

Condiciones para desbloquear las arenas multijugador:

Cementery. para desbloquearlo completa la misión 1 con puntuación "Slayer".

Initiative. Para desbloquearlo completa la misión 8 con puntuación "slayer".

Quarry. Para desbloquearlo completa la misión 11 con puntuación "slayer".

Condiciones para desbloquear los personajes multijugador ocultos:

Vampiro: Completa la misión 1 con puntuación "professional".

Vampiresa: Completa la misión 1 con puntuación "slayer".

Esqueleto: Completa la misión 2 con puntuación "professional".

Demonio: Completa la misión 3 con puntuación "professional".

Tara: Finaliza la misión 3 con puntuación "slayer".

Bestia-murciélago: Completa la misión 4 con puntuación "professional".

Zombi: Completa la misión 4 con puntuación "slayer".

Materani: Completa la misión 5 con puntuación "professional".

Psyco paciente: Completa la misión 6 con puntuación "professional".

Sid: Completa la misión 6 con puntuación "slayer".

S&M esclavo: Completa la misión 7 con puntuación "professional".

S&M amante: Completa la misión 7 con puntuación "slayer".

Fait: Finaliza la misión 8 con puntuación "professional".

Guerrero zombi: Completa la misión 9 con puntuación "professional".

Kakistos: Completa la misión 9 con puntuación "slayer".

Abominator: Completa la misión 10 con puntuación "professional".

Chainz: Completa la misión 10 con puntuación "slayer".

Gorila zombi: Completa la misión 11 con puntuación "professional".

Joss Whendon: Finaliza la misión 12 con puntuación "professional".

Chris: Completa la misión 12 con puntuación "slayer".



BUSCANDO A NEMO

Seleccionar nivel: presiona Y(3), B(2), X, B, Y, X, B, Y, B, Y, B, Y, X, Y(2) en la pantalla de título, luego empieza una nueva partida o carga una partida grabada y, al pausar el juego, tendrás acceso a una nueva opción para seleccionar el nivel que quieras.

Invencibilidad: Presiona Y, B(2), X(3), Y(2), B(3), X(4), B, Y, X(3), B, X, Y, X(2), B, X(2), Y, X, B, X(3), Y en la pantalla de título, luego carga una partida o empieza una nueva. La invencibilidad no esta activada al empezar la partida, tendrás que ir a la opción de cheats en la pantalla de pausa, una vez estés jugando.

Créditos: Presiona Y, B, X, Y(2), B, X, Y, B, X, Y, B(2), X, Y, B, X, Y, B, X(2), Y, B, X en la pantalla de título, ahora empieza una partida cargada o nueva, pausa el juego y entra en la opción de cheats para ver los créditos.

Nivel secreto: presiona Y, B, X(2), B, Y(2), B, X(2), B, Y(2), X, B, Y, B, X(2), B, Y en la pantalla de título, empieza una partida nueva o cargada y en la opción de cheats del menú de pausa del juego, activa el nivel secreto.

Solución del rompecabezas: Para solucionar el rompecabezas de las tuberías, simplemente, al entrar en el cuarto del puzzle, mira a la pared que hay justo detrás de ti y hallarás la solución.



BILLY HATCHER AND THE GIANT EGG

Cómo desbloquear todos los personajes:

- **Rolly.** Completa la misión cuatro de "pirate island" para desbloquear a Rolly.
- **Chick.** Completa la misión cuatro de "Dino Mountain" para desbloquear a Chick.
- **Ed.** Completa la misión cuatro de "Snow level" para desbloquear a Ed.
- **Bantam.** Completa la misión cuatro de "blizzard castle" para desbloquear a Bantam Scrambled.

Cómo encontrar todos los "Sonic Eggs": Completa un mundo con todos los personajes y aparecerá uno de los buscados huevetes de Sonic, o "Sonic Egg", en cada fase de ese mundo.

Cómo desbloquear todas las misiones secretas:

- **Misión 57.** completa la galería de huevos.
- **Misión 58.** completa todas las misiones (de la 1 a la 56).
- **Misión 59.** consigue las 280 monedas.
- **Misión 60.** consigue la puntuación "s" en todos los niveles.



ENTER THE MATRIX

Modo trucos

Para acceder al "currado" cheat mode del juego, introduce la palabra clave **"CHEAT.EXE"** en el motor hacker del juego. Al hacer esto, habrás abierto el menú de trucos. Ahora, tan solo tienes que introducir uno de los siguientes códigos:

Máximo poder de fuego
0034AFFF

Munición ilimitada
1DDF2556

Foco ilimitado
69E5D9E4

Recuperación de foco más rápida
FFF0020A

Salud ilimitada
7F4DF451

Nivel extra
13D2C77F





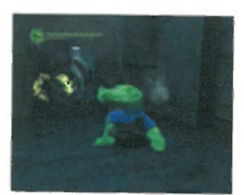
Enemigos sordos
4516DF45
Enemigos ciegos
FFFFFFF1
Modo turbo
FF00001A
Pelea multijugador
D5C55D1E .
Gravedad baja
BB013FFF
Logos rápidos
7867F443
Conducción del Taxi
312MF451

F-ZERO GX

Copa "Diamond"
Acaba las copas Ruby, Sapphire y Emerald en primer puesto bajo dificultad normal o experto.
Clase Maestra
Acaba las copas Ruby, Sapphire y Emerald en primer puesto bajo dificultad experto.
Nave Dark Schneider
Completa el juego en modo historia.
Partes de la máquina F-Zero AX Completa el juego en modo historia bajo dificultad difícil.
Circuitos F-Zero Ax
Gana las cuatro copas en el modo Grand Prix bajo dificultad maestra.

HULK

Códigos:
Invulnerable
Introduce GMMSKIN en el menú trucos.
Regenerador
El código es FLSHWND.
Toda la rabia
Introduce ANGMNGT.
Continuaciones
Introduce GRNCHTR (cada vez te proporciona un continue adicional).
Desbloquear todos los niveles
Introduce TRUBLVR.
Jugar como Hulk gris
Encuentra un terminal durante el juego e introduce JANITOR.



MEDAL OF HONOR: RISING SUN



Códigos secretos
- **Tiro en la cabeza.** CICHLID
- **Todos los ítems repetidos.** LOACH
- **Siempre sniper.** LELEUPI
- **Escudo anti-balas.** GOURAMI
- **Inmortalidad.** BENGAL
- **Invisibilidad.** ZEBRA
- **Hombres con sombrero.** TETRA
- **Modo perfeccionista.** BOTIA
- **Granadas de goma.** MOOR
- **Balas de plata.** PLECO
- **Munición infinita.** DISCUS

MARIO KART: DOUBLE DASH

Desbloquear todo:
Para desbloquear todo, los coches, las pistas, los modos de juego, etc., "simplemente" completa todos los modos y circuitos (también los que vayas desbloqueando) con ORO o quedando en primera posición.



METROID PRIME

Resetear durante la partida: Mantén Start + B + X tres segundos.
Metroid de NES: Necesitas «Metroid Fusion» de GBA y el cable Link de Game Cube. Completa el juego de GBA y sálvalo. Conecta tu portátil a tu Game Cube y podrás jugar al Metroid de NES.
Modo chungo Termina el juego en modo normal.



P.N. 03

Traje Blackbird:
completa el juego en dificultad fácil o normal.
Traje Suit: Cuando consigas el bonito traje Blackbird, completa el juego por segunda vez a partir de la misma partida salvada, pero en nivel de dificultad normal o difícil.
Traje Thunderbird:
completa el juego con todos los trajes que tienes en el inventario bajo cualquier dificultad.
Modo extra: completa el juego bajo cualquier dificultad para obtener un modo extra.



SSX 3

Personajes ocultos:
- **Brodi:** Entra en "Cheats" y escribe "Zenmaster".
- **Eddie:** Entra en "Cheats" y escribe "Worm".
- **Luther:** Escribe "Bronco" en el apartado de "Cheats".
- **NW Legend:** Completa las tres metas de todos los picos.
- **Snowboarder desconocido:** Completa las tres carreras de todos los picos.
- **Svette Luther:** Completa toda la colección de juguetes.
- **Stretch:** Completa toda la colección de pósters.
- **Hiro:** Completa toda la colección de cartas.
- **Gutless:** Consigue una medalla (da igual cuál) en todos los eventos de montaña.



VIEWTIFUL JOE

Jugar como la novia de Viewtiful Joe:
Completa el juego en el modo adulto.
Jugar como el Capitán Azul:
Completa el juego en el modo Ultra V.
Jugar como Alastor:
Completa el juego en el modo V.
Modo Ultra V:
Completa el modo V.
Modo super:
Completa el juego con clasificación "Rainbow V". Empieza una partida nueva, resalta el mismo personaje con el que acabaste, y pulsa Z.



WARIO WORLD

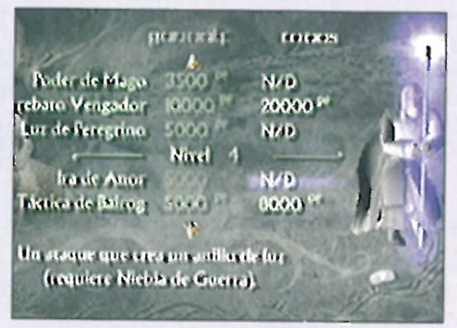
Minijuegos para descargar y jugar en tu GB Advance
Consigue 8 tesoros en las localizaciones que ponemos aquí debajo:
Greenhorn Ruins.
Shivering Mountains.
Horror Manor.
Beanstalk Way.
Mirror Mansion.
Pecan Sands.
Wonky Circus.
Greenhorn Forest



XGRA

Cómo desbloquear el Templo:
Completa el modo "season" llegando el primero en todas las carreras y obteniendo todos los objetivos requeridos.

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: EL RETORNO DEL REY



1000 de experiencia:
En el menú de pausa del juego maten presionados los botones L y R y sin soltar sigue las siguientes combinaciones para que tus personajes tengan 1000 de experiencia:
- **Aragorn** Arriba, B, Y, A.
- **Frodo** Abajo, Y, Arriba, Abajo.
- **Gandalf** X, Y, Arriba, Abajo.
- **Gimli** X, X, Y, A.
- **Legolas** A, Y, Arriba, A.
- **Sam** Y, A, Abajo, A

Códigos:
En la pantalla de pausa en medio de un juego y mantén L y R y sin soltar efectúa las siguientes secuencias:
- **Consigue todos los aumentos.** Arriba, Abajo, Y, B.
- **Disparos infinitos.** B, B, Abajo, X.
- **Invulnerable.** B, X, B, Arriba.
- **Restaura tu vida.** B, B, X, X.
- **Desbloquea las habilidades de nivel 4 de Gandalf.** Y, Arriba, B, A.
- **Desbloquea el combo de 4 golpes de Aragorn.** Arriba, B, Y, Abajo.



X-MEN 2

Con los trucos que te ofrecemos para este fantástico beat'em up, te vas a divertir como nunca. Los tienes que meter en la pantalla del menú principal y el código para elegir nivel lo verás en la pantalla principal. ¡Ah! y para hacerte invulnerable, o congelar la acción, activa el truco de Cheats.
Desbloquea todos los disfraces y extras de vestuario X-Men
B, X, B, Y, Y, Y, L, L, Z
Desbloquea todos los archivos y películas de Cerebro
B, X, B, Y, Y, Y, R, R, Z
Desbloquea el menú para elegir nivel
B, X, B, Y, B, X, L, R, Z
Desbloquea el menú de Cheats
B, B, X, X, Y, Y, X, X, L, L, R, R Z



LOS MEJORES TRUCOS

Si estás atascado en cualquier juego de Game Boy Advance, tranquilo, nosotros tenemos la solución

BUSCANDO A NEMO
Códigos

Nivel 1	IH51
Nivel 2	HZ51
Nivel 3	BGN1
Nivel 4	MHPI
Nivel 5	L2PI
Nivel 6	MIPI
Nivel 7	LS6J
Nivel 8	4?L2
Nivel 9	3T7K
Nivel 10	M9ZK
Nivel 11	LSGH
Nivel 12	4?OH

DIGIMON BATTLE SPIRIT
Black Agumon y Black WarGreymon
Completa el juego dos veces con dos personajes distintos.
Gabumon y Omnimon
Completa el juego con todos los básicos, Lopmon y Black Agumon.
Impmon
Completa el juego con 300 o más D-Spirit, y acabando con Impmon.
Lopmon y Kerpymon
Completa el juego con tres personajes distintos.

DISNEY PRINCESS
Nivel bonus
Introduce el código Z8L5HGSCP4X3THLK0B TL como password.

DOWNFORCE
Códigos
Aquí tienes los códigos de todos los modos de juego disponibles, introducelos en la pantalla de códigos.
- **Modo Intermedio, pista oculta y coche oculto.** Introduce 63068.
- **Modo Experto, pista y coche ocultos.** Código 45120.
- **Modo Intermedio y coche oculto.** Código 32906.
- **Modo Intermedio.** El código es 41966.



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: EL RETORNO DEL REY



Desbloquear niveles:
- **Fanghorn:** Completa el juego con todos los personajes.
- **Weathertop:** Colecciona todos los artefactos.
- **Abismo de Helm:** Completa el juego con cualquier personaje.
- **Moria:** Completa el juego con cualquier personaje.

Desbloquear a Smeagol:
Completa el juego con dos o más personajes.

GOLDEN AXE
Selección de nivel
En Arcade, en la pantalla de elección de personaje, mantén pulsado **Abajo/ Izquierda + B y después pulsa Start**. El numerito de la parte superior es el nivel por el que comenzar.
Nueve continuaciones
Selecciona el modo Arcade y mantén **Abajo/ Izquierda + A + R.** Suelta los botones y pulsa Start. Vidas garantizadas.

ISS
All-Stars africanos
Gana la copa internacional con un equipo del continente africano.
All-Stars americanos:
Gana con uno americano.
All-Stars asiáticos
Gana la copa con cualquier equipo asiático.
All-Stars europeos
Que sea ahora un equipo europeo el campeón.
All-Stars mundiales
Gana con cualquier equipo de todo el mundo.

IRIDION 2
Modo Jukebox
Introduce el password **CH4LL**, y a continuación el código del nivel.

Nivel	Avanzado
2	9PTBY
3	TYHLY
4	9VDBW
5	SLZGW
6	TDZQ4
7	5M!H6
8	N59G6
9	558GY
10	54!H4
11	PCGZW
12	NPH74
13	9GF46
14	SOL46
15	9!H84
End	4RC8!



KIRBY: NIGHTMARE IN DREAMLAND
Aquí están los trucos más secretos para el bicho más omnívoro del todo el mundo Nintendo.
Modo maestro
Completa el juego. Ahora, si entras en el menú de minijuegos, veras este nuevo modo disponible.
Modo extra
Completa la aventura con el 100% en el ranking, y accede a este nuevo modo en el menú aventura.
Meta-Caballero
Completa el anterior, el modo extra, al 100% para desbloquear esta opción en el menú de minijuegos.



MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND
Modo Dios
Introduce el código **MODEDEDIEU**, o **MODEDOUX** como password y a partir de ahora serás invencible,
Todos los niveles
Introduce los siguientes códigos en el menu de cheats.

Nivel	Password
Nivel 1	DOSSARD
Nivel 2	CUBIQUE
Nivel 3	CHEMIN
Nivel 4	BLONDEUR
Nivel 5	BLESSER
Nivel 6	AVOCAT
Nivel 7	AFFINER
Nivel 8	LAINE
Nivel 9	MESCLUN
Nivel 10	NORME
Nivel 11	ORNER
Nivel 12	PENNE
Nivel 13	QUELQUE
Nivel 14	REPOSE
Nivel 15	SALIFIER
Nivel 16	TROPIQUE
Nivel 17	VOTATION



MEGAMAN BATTLE NETWORK 3
Máquina de Números
Introduce uno de los siguientes códigos en la máquina de números que encontrarás dentro de la tienda de Higsby, para conseguir el ítems.

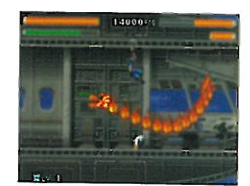
Air Chute 3 chip
Código:15789208
Air Shoes
Código:23415891
Copy Damage chip
Código:01697824
Enemy Search sub-chip
Código:87824510
Full Energy sub-chip
Código:56892168
Fumikomi Cross S chip
Código:76889120
Guts Straight S chip
Código:95913876
Mini-Energy sub-chip
Código:86508964
Muramasa Blade M chip
Código:50098263
Open Lock sub-chip
Código:35331089
Paladin Sword P chip
Código:03284579
Quick Gauge
Código:67918452
Set Sand
Código:19878934
Shinobi Dash sub-chip
Código:24586483
Spin Blue
Código:11002540
Spin Green
Código:28274283
Spin Red
Código:072563938
Spin White
Código:77955025
Spread Gun chip
Código:31549798
Untrap sub-chip
Código:05088930
Variable Sword F chip
Código:63997824
Weapon Level + 1
Código:41465278

MEGA MAN ZERO 2:
Modo difícil:
Completa el juego. Ahora manten pulsado el botón "L" y, sin soltarlo, empieza un nuevo juego, este nuevo juego será en modo difícil.
Desbloquear Forma Proto:
Completa el juego en modo normal,ahora cuando vuelvas a jugar una partida tendrás, disponible la forma proto.
Como cargar armas en modo difícil:
Normalmente no puedes cargar algunas armas en modo difícil, como el boomerang por ejemplo, entonces lo que tienes que hacer es lo siguiente: selecciona el arma que no puedes cargar como arma secundaria (el boomerang por ejemplo), empieza a cargar tu sable, cuando este cargado cambia tu arma secundaria por la principal y podrás cargarla. Tendrás que hacerlo cada vez que quieras usarla.



NINJA COP
Dificultad máxima
Tan solo... (¡como si fuera tan sencillo!), tienes que completar todo el juego en dificultad normal.
Niveles contrarreloj
Si quieres poder jugar todos los niveles del juego,

pero en esta ocasión contrarreloj, lo único que tienes que hacer es completar el modo historia.



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES

Extras del modo multijugador

Simplemente completa el juego con los ocho artefactos que vas encontrando para obtener el nivel Misty Mountains. Además, si completas el juego con dos personajes diferentes bajo cualquier dificultad, obtendrás un modo de juego extra.

Final oculto

Si completas el juego con todos los personajes, disfrutarás de un final diferente y único.



POKéMON PINBALL: RUBÍ Y ZAFIRO

Modo para coger a Jirachi:

Simplemente, ve al área en ruinas y usa la "slot machine" **hasta que aparezca Jirachi.** A partir del momento en que aparece dispondrás de **sólo 30 segundos** para atraparlo.



ROCK "N" ROLL RACING

Correr como Olaf

En el menú de selección de conductor, resalta a Tarquinn, y mantén pulsados **L+R+Select.** A continuación, sin soltar **L+R+START,** pulsa Derecha, y hala, ya está, correrás como el gran Olaf.

Desbloquea el Nivel Inferno en modo VS

En el menú de selección de planeta tienes que resaltar NHO, después manten pulsados **L+R+Select** y, sin soltar **L+R+START,** presiona Derecha. Ahora tienes disponible el nivel Infierno.



STUNTMAN

Cheat mode

En la pantalla donde salen los programadores (Fernando y Guillaume), pulsa a la vez **Izquierda, Derecha, Select y B.** Oirás un efecto de sonido de confirmación, que indica que la trampa ha funcionado. Ahora, durante el juego, podrás saltarte las pruebas que quieras simplemente pulsando **Start + Select.**

Desbloquear todos los coches y pruebas

En el menú de modos de juego (donde aparecen las opciones Stuntman Career, Arena...) prueba a pulsar **Izquierda, Derecha, Select y B** para desbloquear todo lo oculto: coches y pruebas.



SUPER MONKEY BALL JUNIOR

Si quieres sacar todavía un poco más de partido a tu cartucho de monos "embolaos", prueba a pulsar las siguientes combinaciones de controles en la pantalla de presentación:

Código maestro

Cuando aparezca "Press Start" en la pantalla de título, presiona rápidamente Abajo (2), Arriba (2), Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B y A.

Alta resolución

Pulsa Izquierda (2), Derecha (2), Abajo (2) y A cuando aparezca "Press Start" en la pantalla de título. El juego ganará en calidad gráfica, claro que esto no es "gratis", pues se sacrificará un poco de su velocidad.

Curiosidad

Presiona Arriba (2), Abajo (2), Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B y A en la pantalla de título y veras una curiosidad que no puedes dejar pasar.



SONIC PINBALL PARTY



Desbloquear mini-juegos de Casinópolis:

- **Mini-Juego del bingo:** Completa el modo historia con Amy.
- **Mini-Juego de la Tabla de Samba:** Completa el modo historia con Knuckels.
- **Mini-juego de Traga-perras:** Completa el modo historia con Tails.

Todos los minijuegos ocultos desbloqueados los encontraras en el modo Casinópolis.

Niveles Extra

Elige un nivel de dificultad y completa el juego entero en ese modo sin continuar ninguna vez.

TOP GEAR RALLY

Desbloquear el modo Sienna Octane:

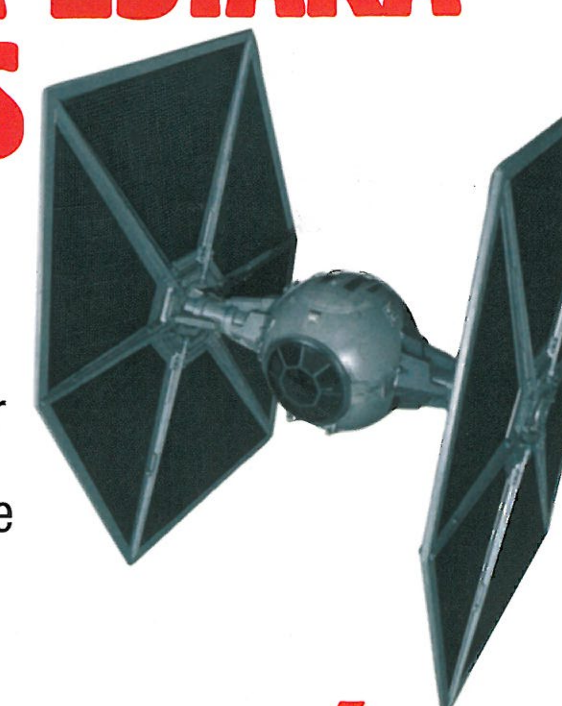
completa el modo championship llegando el primero, con cualquier coche y los retoques que quieras, en todas las pruebas del campeonato.



EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

¡Tendremos la guía completa de Rebel Strike!

LA FUERZA ESTARÁ CON TODOS VOSOTROS



Te contaremos cómo resolver todas las misiones, cómo sacar todos los trucos y extras del juego galáctico más impactante de CUBE. Paso a paso, con la garantía de nuestros expertos.

VUELVE LA ILUSIÓN CON FINAL FANTASY

La aventura más esperada, por fin se acerca a GameCube. Entérate de todas sus novedades y secretos en la preview gigante que ya estamos preparando. Ni se te ocurra perdértelo.

AÑO NUEVO, MUCHOS JUEGOS NUEVOS...

¿Qué juegos saldrán en 2004?, ¿habrá sorpresas, bombazos? Pues sí, ve tomando nota: Sonic Heroes, 007 Todo o Nada, Desert Storm 2...

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

Staff

Director: Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redacción:
Javier Domínguez (Jefe de sección)
Maquetación:
Miguel Alonso (Jefe de maquetación)
Augusto Varela
Secretarias de Redacción:
Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones
Colaboradores: Juan Carlos Herranz, Angel Luis Guerrero, Aleix Ibars, Sergio Llorente, Héctor Domínguez, Álvaro Pulido, Juan Pablo Ordóñez, Javier Salazar



Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Directora General: Mamen Perera
Director de Publicaciones de Videojuegos: Amalio Gómez
Subdirector General Económico-Financiero: José Aristondo
Directora de Diseño de Publicaciones de Videojuegos: Paola Procell
Director de Producción: Julio Iglesias
Jefa de Distribución y Suscripciones: Virginia Cabezón
Coordinación de Producción: Miguel Vigil
Departamento de Sistemas: Javier del Val

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director de Ventas: José E. Colino
Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad:
Mónica Saldaña
E-mail: monicas@axelsp.com
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

REDACCIÓN
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 111 315 . Fax: 902 120 448
nintendoaccion@hobbypress.es

Suscripciones: Telf. 806 015 555
Fax: 902 540 111
Distribución: Dispaña.
C/General Perón, 27 - 7ª planta
28020 Madrid Tel. 914 179 530
Transporte: BOYACA. Tel. 917 478 800
Imprime: RUAN. Avda. Industria, 33
28100 Alcobendas (Madrid)
Depósito Legal: M-36689-1992



Publicación controlada por





Hobby Press es una empresa de **Axel Springer**



WWW.SINFINDEJUEGOS.COM

JUEGOS JAVA, LOGOS, TONOS, POLIFONICOS,... LO TENEMOS TODO PARA TU MOVIL

moviljuegos

este es solo el TOP DE VIDEOJUEGOS...hay muchos mas en nuestra pagina web ¿a que esparas?

XMEN2 cod XMEN	ITALIANJOB cod JOB	TOPGUN cod TOP	ELDER SCR. cod ELDER	MC.QUAID cod MC	SNOPRO cod SNO	TAROT cod TAROT	IHRA cod IHRA	JOHNYD cod COLD	WIZARDP cod WIZ
STARX cod STAR	MOBILERC cod RC	MOBOWLING cod BOWLING	WILDBALL cod WILD	SLOTS cod SLOTS	ROULETTE cod ROU	BLACKJACK cod BLACK	FOOTBALL cod FT	MCQUAID2 cod MC2	NEMESIS cod NM
B-MAN 107159	M-FUT 111582	BETRIS 111561	TAXI 110219	E. SPEED 110206	PINBALL 110266	BUBBLE 107688	TANK W. 107152	SUMMER G 110259	BOXING 107729
CHESS 111564	MOBIBALL 111584	SNOWB 107714	ALIEN 111556	DARTS 110842	FRUIT M. 110209				

ENVÍA UN SMS CON EL TEXTO...... JUEGO56 SEGUIDO DE ESPACIO Y EL CÓDIGO DE TU VIDEOJUEGO AL **7808**

Si dudas estamos en juegos@sinfindejuegos.com

fotos-fondos de pantalla

envía WAP33 seguido de espacio y el código de tu fotofondo al 7494

35478	35538	35530	35529	35532	35534	35540	35537	35535	35533	35528	35525	35536
35484	35485	35440	35499	35489	35492	35498	35479	35497	35423	35502	35501	35438
35433	35427	35426	35453	35503	35460	35542	35252	35549	35487	35493	35494	35112
35429	35461	35463	35464	35944	36056	35459	35458	35457	36097	36009	36010	35939
35960	35961	35959	35958	35957	36050	36036	35994	36018	36027	35980	35977	35976

logos y tonos

envia LT28 seguido de espacio y el codigo del tono o logo, otro espacio y la marca del movil al 7494

si no esta el tono que estas buscando envia LT28 seguido de un espacio y una palabra que la identifique al 7494

ej-si tienes un siemens y quieres papichulo...LT28 54353 siemens

05203	03617	03011	04074
ESPAÑA 05225	FRIENDS 26007	04108	06097
EMINEM 18026	03004	06047	MARIA 20138
03091	50111	69 ni uno mas 01175	21083
06060	27202	CHE! 30276	02082
21019	09195	21010	30003
TE QUIERO 02347	03039	06070	27026
09150	METAL GEAR 49269	28173	09087
PIT BULL 03027	01007	Eva 20022	16108
03093	09012	FINAL FANTASY 04097	DONT TOUCH 24072
06014	11035	16167	49384

TOP 40

59765	CRASHED THE WEDDING BUSTED
59764	YES BEYONCE
59763	PATIENTLY WAITING 50 CENT
53387	I CANT LET YOU GO IAN VAN DAHL
60642	FEVER STAR SAILOR
59762	OOH WEE MARK RONSON
59761	FLIP REVERSE BLAZIN SQUAD
59760	GOT SOME TEETH OBIE TRICE
59759	JUMPIN LIBERTY X
59758	INTO YOU FABOLOUS FT TAMIA
54391	SON DE AMORES ANDY Y LUCAS
54407	TENGO QUECO
55058	CARA AL SOL HIMNO
54210	FIESTA PAGANA MAGO DE OZ
55011	HIMNO DE ESPA A HIMNOS
62073	SHIN CHAN TV
55024	HIMNO DE LA LEGION HIMNO
62023	SIMPSONS TV
51005	EL EXORCISTA CINE
54353	PAPI CHULO EL CHOMBO
54276	NI MAS NI MENOS LOS CHICHOS
53384	VEDERTI DANZARE PREZIOSO MARVIN
54394	NO ES LO MISMO ALEJANDRO SANZ
54388	LA MADRE DE JOSE EL CANTO DEL LOCO
68014	HALA MADRID HIMNO
59743	WHERE IS THE LOVE BLACK EYED PEAS
68002	CANT DEL BARCA HIMNO
62027	FRAGGLE ROCK TV
59608	8 MILE EMINEM
59168	NO WOMAN NO CRY BOB MARLEY
51027	MISSION IMPOSSIBLE CINE
60570	BRING TO LIFE EVANESCENCE
62039	RASCA Y PICA TV
53037	I WILL SURVIVE GLORIA GAYNOR
53346	MUNDIAN TO BACH KE PANJABI MC
54289	MIENTEME DAVID BISBAL
61018	ENJOY THE SILENCE DEPECHE MODE
54323	DIME BETH
59468	WITHOUT ME EMINEM
54133	SUFRE MAMON HOMBRES G
51087	TERMINATOR CINE
62098	LA CREMITA ANUNCIO ONCE
68010	HIMNO DEL OSASUNA CF HIMNO
54326	SAMBAME UPA DANCE
53238	SPACE MELODIE LUNA PARK
68026	WE ARE THE CHAMPIONS QUEEN
54306	COLOR ESPERANZA DIEGO TORRES
62050	LOS MUNSTERS TV
59727	DONT PUSH ME 50 CENT
54398	TE NECESITO LUIS MIGUEL
60073	LIVIN ON A PRAYER BON JOVI
53341	TU ES FOUTU INGRID
59592	SKATER BOY AVRIL LAVIGNE
54354	HACIENDO EL AMOR DINIO
54257	CUANDO TU VAS CHENOA
60614	NUMB LINKING PARK
62000	BENNY HILL TV
60617	AISHA OUTLANDISH
64059	TO ZANARKAND FINAL FANTASY X
55023	HIMNO DE GALICIA HIMNO
59143	EVERY BREATH YOU TAKE POLICE
65011	MI CARRO MANOLO ESCOBAR
53363	EMOTION DJ ROSS
68003	HIMNO DEL BETIS HIMNO
54259	LLORARE LAS PENAS DAVID BISBAL
62067	CHIHUAHUA COCACOLA

JUEGOS PARA MOVILES

envía JUEGOS50 seguido de espacio y código de tu famoso al 7494













tonos polifonicos

ÉXITOS! NOVEDADES! CLÁSICOS...

envía TONOS97 seguido de espacio y el código de tu tono al 7494

si no esta el tono que estas buscando envia TONOS97 seguido de un espacio y una palabra que la identifique (el cantante, el titulo...) al 7494

84051	AZZURRO	ADRIANO CELENTANO
84050	FINALLY	CE CE PENISTON
84049	SCOTLAND THE BRAVE	POPULAR ESCOCESA
84047	GIVE UNTO ME	EVANESCENSE
84046	MY WORLD	AVRIL LAVIGNE
84045	BAD DAY	REM
84044	JURAMENTO	RICKY MARTIN
84043	HOY	GLORIA ESTEFAN
84042	RATONCITOS COLORADOS	ANDY Y LUCAS
84041	CALENDAR GIRL	NEIL SEDAKA
82652	FIESTA PAGANA	MAGO DE OZ
83796	LA MADRE DE JOSE	EL CANTO DEL LOCO
80017	MISSION IMPOSSIBLE	FILM
83599	PAPI CHULO	EL CHOMBO
80025	THE SIMPSONS	THEME
83584	BRING ME TO LIFE	EVANESCENCE
83188	REAL MADRID	HIMNO OFICIAL
83228	SAMBA ADAGIO	SAFRI DUO
80726	NO WOMAN NO CRY	BOB MARLEY
82935	NOCHES DE BOHEMIA	NAVAJITA PLATE
83604	LOCA	MALENA GRACIA
83808	HIMNO DE ESPA A	HIMNO
82172	BARCELONA	HIMNO OFICIAL
81689	ROSAS Y ESPINAS	DAVID BISBAL
83662	CRAZY IN LOVE	BEYONCE JAY Z
80277	NOTHING ELSE MATTERS	METALLICA
80001	IN DA CLUB	50 CENT
80024	THE MATRIX	FILM
80143	PINK PANTHER	THEME
80096	PULP FICTION	FILM
82380	DAME VENENO	LOS CHUNGUITOS
80269	FREESTYLER	BOMFUNK MCS
80093	EQUADOR	SASH
83675	FLIGHT 673	DJ TIESTO
80298	MASTER OF PUPPETS	METALLICA
83914	NO ES LO MISMO	ALEJANDRO SANZ
80002	LOSE YOURSELF	EMINEM
80043	THE TERMINATOR	FILM
80472	EVERY BREATH YOU TAKE	THE POLICE
80065	FRIENDS	THEME
83658	STAR WARS	JOHN WILLIAMS
83856	20 DE ENERO	LA OREJA DE VAN GOGH
80108	BENNY HILL	THEME
80056	INSOMNIA	FAITHLESS
83655	THUNDERS TRUCK	ACDC
82835	MI NTEME	D. BISBAL Y E. GADEL
80293	ITS MY LIFE	BON JOVI
82004	A DIOS LE PIDO	JUANES
81690	BYE BYE	DAVID CIVERA
82430	DEVU LVEME LA VIDA	ANTONIO OROZCO
83850	LAS TAPITAS	ANUNCIO ONCE
83849	MOLINOS DE VIENTO	MAGO DE OZ
80239	FINAL COUNTDOWN	EUROPE
81684	MUNDIAN TO BACH KE	PANJABI MC
80174	EXPEDIENTE X	TELEVISION
83883	FRAGGLE ROCK	TELEVISION
83580	WEEKEND	SCOOTER
83290	SIN MIEDO A NADA	ALEX UBAGO AMAIA
80406	TAKE ON ME	A HA
80642	ENJOY THE SILENCE	DEPECHE MODE
82124	ATLETICO DE MADRID	HIMNO OFICIAL
80044	ROCKY	FILM
80045	WITHOUT ME	EMINEM
83797	MAS QUE NADA	TANGA GIRLS
83902	SON DE AMORES	ANDY Y LUCAS
82123	ATHLETIC DE BILBAO	HIMNO OFICIAL
80062	IN THE END	LINKIN PARK
83585	LIBERTINE	KATE RYAN
83598	MARIPOSA TRAICIONERA	MANA
80014	JAMES BOND	FILM
81685	TU ES FOUTU	IN GRID
80041	HEAVEN	DJ SAMMY FEAT. YARON
83642	NO TE ESCAPARAS	HOMBRES G
82740	MALDITO DUENDE	H ROES DEL SILENCIO
83809	GUARDIA CIVIL	HIMNO
80067	BELISSIMA	DJ QUICKSILVER
83786	DESENCHANTEE	KATE RYAN
83609	VEN VEN VEN	SEX BOMB
80197	SANDSTORM	DARUDE
82284	COLOR ESPERANZA	DIEGO TORRES
80125	MORTAL KOMBAT	FILM
81687	PUEDES CONTAR CONMIGO	LA OREJA DE VAN GOGH
82361	CHIHUAHUA	DJ BOBO
83834	LA ABEJA MAYA	TELEVISI N
80111	SWEET CHILD OF MINE	GUNS AND ROSES
82813	MI JEFE	MOJINOS ESCOZ OS
80336	MACGYVER	THEME
83907	SLOW	KYLIE MINOGUE
82440	DIME	BETH
82886	NI M S. NI MENOS	LOS CHICHOS
83863	FALLIN HIGH	SAFRI DUO
80554	ONE MORE TIME	DAFT PUNK
80091	20TH CENTURY FOX	FILM
83650	SAINT ANGER	METALLICA
81664	CHILDREN	ROBERT MILES
81691	JALEO	RICKY MARTIN
83918	WHERE IS THE LOVE	BLACK EYED PEAS
83873	GOING UNDER	EVANESCENCE
82364	CHIQUILLA	SEGURIDAD SOCIAL
84057	EN TU CRUZ ME CLAVASTE	CHENOA
83886	CAPRICHOSA	CHAYANNE
83661	AXEL F 2003	DJ MURPHY BROWN
83927	SEXED UP	ROBBIE WILLIAMS
80217	I CAN T GET NO SATISFACTION	ROLLING STONES
82436	D GALE	DAVID BISBAL
80321	UNFORGIVEN	METALLICA
83667	JOGI	PANJABI MC
80137	ENTER SANDMAN	METALLICA
83844	GET IT TOGETHER	SEAL
83933	ROSAS	LA OREJA DE VAN GOGH
83578	HASIENDO EL AMOR	DINIO
80029	JENNY FROM THE BLOCK	JENIFER LOPEZ
83921	LAYLA	ERIC CLAPTON
83648	LA FAMILIA MUNSTER	TELEVISI N
80012	SK8ER BOI	AVRIL LAVIGNE
83814	SATISFACTION	BENNY BENASSI
83836	HEIDI	TELEVISI N
80131	BUFFY THE VAMPIRE SLAYER	THEME
83586	SOMEWHERE I BELONG	LINKING PARK
83619	SEMOS DIFERENTES TORRENTE	SANTIAGO SEGURA
83905	OUT OF SPACE	THE PRODIGY
83858	ALIVE	SONIQUE
80051	TOP GUN	FILM
83884	EL PRINCIPE DE BEL AIR	TELEVISION
80078	BILLY JEAN	MICHAEL JACKSON
83638	EYES OF THE TRUTH (MATRIX RELOADED)	ENIGMA
83885	NUMB	LINKIN PARK
83654	JUST CANT GET ENOUGH	DEPECHE MODE
83605	VIVA LA NOCHE	AINOHA
80478	CRAZY	AEROSMITH
83881	WHITE FLAG	DIDO

Y AHORA LOS JUEGOS QUE MÁS HAN PEGADO, A UN PRECIO NUNCA VISTO.









